

国内首家全彩印大型游戏月刊

SEP VOL.10

1999·9月号

游戏机

实用技术

Practical Techniques For Games



光荣第一个PS2游戏公布
《生化危机3》提早推出

99拳皇 基本角色完全公开!!

恐龙危机
女神异闻录

胜利十一人4

时空之轮外传最新介绍

莎木最新画面

皇家骑士团64

游戏机发展史

游戏黄金眼

玩具精品——逛街纸上行

星之心画廊

赠 99 拳皇全家福大海报



游戏情报站

港日合作开拍“拳皇”电影	2
《生化危机3》提前推出	3
PS2最新消息	4
DC版恶魔城新画面公布	5
《TOMB RAIDER IV》图片曝光	6

前线狙击

OGRE BATTLE 64(皇家骑士团 64)	8
DEAD OR ALIVE 2(死或生 2)	9
WINNING DLEVEN 4(胜利十一人 4)	10
GOO! GOO! SOUNDY	11
CHRONO CROSS(时空之轮外传)	12
回归的画册	14
装甲骑兵——钢铁的军势	15
莎木一章 横须贺	16
VR 先锋 2000	18
VANDAL HEARTS 2(汪达尔之心 2)	19
决战	20

大众的 GOLF 2	21
人形公主 2	22
Q-CAR	23
VAGRANT STORY	24
多伦与哥般	25
JO JO 的奇妙冒险	26
GROWLANER	27

温故知新

游戏机发展史	28
--------	----

攻略透解

DINO CRISIS(恐龙危机)	34
游戏王	43
METAL GEAR SOLID(合金装备完全版)	44
LUNAR 2(青之星 2)	46
99 拳皇基本人物出招表	56
PERSONA 2 罪(女神异闻录 2)	58

读编往来

游戏黄金眼	70
-------	----

玩具精品——逛街纸上行	72
-------------	----

秘技门	74
-----	----

金手指尖	75
------	----

星之心画廊	76
-------	----

玩友沙龙	78
------	----

游戏发售大观园	79
---------	----

游戏排行榜	80
-------	----



主管：甘肃省科学技术协会
 主办：兰州祥云电子信息有限公司
 出版：游戏机实用技术杂志社
 编辑：《游戏机实用技术》编辑部
 地址：兰州市邮政局东岗1号信箱
 邮编：730020
 电话：0931-8668378 8659190
 传真：0931-8496387

社长/总编：司马
 责任编辑：蔡建华
 编辑：黎俊义 曹淑辉 魏红平
 李海祥 韩景铁

美术编辑：马如晓
 电脑制作：顾咏梅 张 玫

出版经理：马 力
 编辑部主任：王 义
 制作部主任：郝 飞

广告代理：深圳市焱焱广告有限公司
 电话：0755-3237619 3237635

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
 国内统一刊号：CN62-1096/TN
 广告许可证：甘工商广字：6200004000011
 邮发代号：54-98
 印刷：广州丰彩彩印有限公司
 发行：兰州市邮政局
 出版日期：1999年9月10日
 定价：人民币12元

游戏机基本机型

ARC	街机
DC	DREAMCAST(世嘉梦工场)
PS	索尼游戏站
SS	世嘉土星
SFC	超级任天堂
NG	NEO.GEO
N64	任天堂 64
GB	GAMEBOY
GBC	GAMEBOY COLOR
WS	WONDER SWAN(神奇天鹅)
NGP	NEO GEO POCKET
NGPC	NEO GEO POCKET COLOR
MD	世嘉 5 代
FC	任天堂

游戏类型

STG	射击类
ACT	动作过关类
FIG	格斗类
SPT	体育类
AVG	冒险解谜类
SLG	策略模拟类
RPG	角色扮演类
A-RPG	动作角色扮演类
S-RPG	战略角色扮演类
RAC	赛车竞速类
TAB	桌面类
PUZ	方块类
MUG	音乐类
ETC	其他类

主要游戏公司

SEGA	世嘉	BANDAI	百代
NINTENDO	任天堂	SUNSOFT	太阳软件
KONAMI	柯纳米	BANPRESTO	班普瑞斯特
CAPCOM	卡普空	WARP	三荣书屋
NAMCO	南梦宫	KOEI	光荣
SQUARE	史克威尔	HUDSON	哈德森
ASCII	阿斯克	ENIX	艾尼克斯
ATLUS	阿特拉斯	CHUN SOFT	春之软件
TAKARA	塔卡拉	GAME ARTS	游戏艺术
DATEEAST	东方数据		
SCEI	索尼电子娱乐		
角川书店			
德间书店			
TAITO	泰托		

DREAMCAST 降价对市场的影响，降价真的收效吗？

刚推出时曾一度被炒到六千多元的DC，终于在6月24日割价，价钱由原来的29800日元降到19900日元，足足便宜了一大截。在日本方面，减价首星期的售出数量为45028部，店铺总要货四天之内更高达六十五万台之多！可见，店铺对DC信心大增。很明显地，这个降价策略还算是比较成功。招数虽然旧，但对一般消费者来说，对钱包有直接影响的策略，依然是有一定效力的。

为了配合主机的减价，软件价钱也作了颇大的调整，例如《SONIC ADVANTURE》及《VIRTUAL FIGHTER3tb》也以1990日元的价格再度推出，减价后，它们的销售数字也有了明显上涨，其中《VIRTUAL FIGHTER3tb》也因此重返销量榜TOP30的位置。一连串的减价策略，也使同期推出的软件游戏《首都高BATTLE》及《THE KING OF FIGHTERS》销量不断飙升，也证明了主机与游戏的连带关系。能够得到不同层面的用户认同，将会吸引更多游戏厂商的支持，制作更多有新意的游戏，一些有猫头的游戏，又会吸引更多的用户，但供求永远是个大圆圈。今次DC的降价，其实已经算是相当成功，起码因为这个行动，成功地引入了将近五万用户，相信在短期内，能够稳居销量榜首。

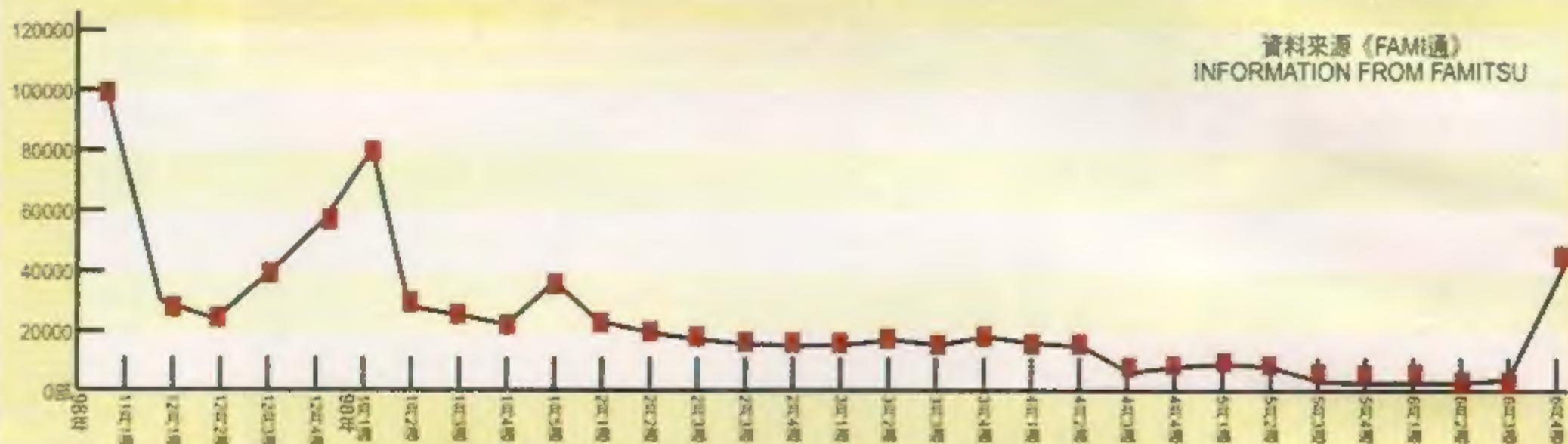


Dreamcast™
が身近になりました。
6月24日から
new price
19,900yen

ギフトカードがもらえる
キャンペーン実施中

実力アップの強い味方
PC教育シリーズ
東大実教理教室

ドリームキャスト登場！
最新のハードウェアはもうある。
更に最新のソフトウェアも登場！



《KOF99》采用时间形式来将隐藏人物现身！？

现在很多格斗游戏如《铁拳》系列和《SF EX》系列等都是先在机板预设时间，到了一定的时间或一定的局数后便会出现一个隐藏人物，来使游戏的耐玩性更高。而有消息传出，这次的《KOF99》也会仿效这种方法，而放弃采用以指令形式来令隐藏人物现身。这种说法的可能性究竟有多高呢？其实对玩家本身的影响不算十分大，只要不用等太久便好了。



KONAMI 开发方针新宣言

针对早前KONAMI的议论，北上氏称，除了手头上不在开发中的作品外，今后将交替终止一切现在次世代机种的游戏开发，其中包括了PS和N64，今后将改为全力投入新世代游戏机如新PS及DC的游戏开发，此外较早前与MICROSOFT签订了合作契约，也有了进一步的消息，首先已落实由MICROSOFT移植《METAL GEAR SOLID》成电脑版，也在检讨是否移植《SILENT HILL》，另一方面KONAMI则预定移植多个MICROSOFT作品至PS和DC上，分别有《COMBAT FLIGHT SIMULATOR》、《AGE OF EMPIRE 2》、《MIDTOWN MADNESS》、《MONSTER TRUCK MADNESS 2》、《NFL FEVER 2000》、《LINKS》和《MECH WARRIOR》，当然会先推出美版，然后才移植至日版。

港日合作开拍拳王电影

八神再现？

相信各位有看过拳王99开场动画的朋友，都已经看到在“KOF’99”的开场片段之中有八神的出场，不过他却不是基本三十名角色之一，那到底八神是否真的会出场呢？只要阁下在游戏推出之后，花些时间到游戏机中心去玩这游戏，便可以找到你们想要的答案了。

另外，有传闻透露，原来“拳皇”

电影正在筹备开拍当中，由港日电影公司携手制作，制作阵容非常强大，正在洽商演出的演员包括我们都非常熟悉的刘德华及日本红星竹野内丰！到底刘德华及竹野内丰会扮演哪个角色呢？会是草雉京及八神庵吗？请继续留意我们的报导。



KONAMI 最新音乐节拍 游戏二合一

KONAMI又有新的音乐节拍游戏发表，这次是将厂方的《POP’N MUSIC》和《DANCING STAGE》结合起来，名为《POP’N STAGE》，基本上玩法和《DDR》相似，就是要用脚踏感应器，大家也知道《POP’N MUSIC》以按钮多而闻名，而这个《POP’N STAGE》也是，将感应器分为十八格，其中的十格就是感应器，此外还会有较简易的模式，不过也需要用到六格感应器，现在日本方面还在做测试，推出日期未定。

又有硬件厂商推出 DC 用周边



光线枪

至24个。其中如《RAINBOW SIX》肯定能和主机同时发售，而另一个移植自电脑的《SLAVE ZERO》则要视乎到

时是否



的会公布了

摇杆。主体是

斗而加入6个按钮的设计。另外曾为PS设计游戏用方向盘的MAD CATZ，也发表了一系列的DC周边，当然也有成名作的方向盘DC版，另外还有6按钮摇杆、光线枪、手柄延长线、震动器、图像转换器，以及S加AV端子线等等。



赶上开设服务器(SERVER)而定，分美版作品已有包装，例如《SOUL CALIBUR》。

此外有更多SEGA以外的硬件

开发商决定推出

DC的对应周边

首先一间名为

NYKO DENIES

一个DC专用的

灰色，是针对格



《BIOHAZARD 3》提前发售

大家期待的PS《BIOHAZARD 3》，据日本方面的消息通知此作的推出日期为9月30日。然而厂方突然表示此作将于9月22日推出，而售价也会有所提高，至于修改的原因则

未明。厂方提出

名为“Dual

系统，即玩家在

要选择分歧，而

所不同，相信这

Crisis》颇为相

似。然而厂方则

没有提及《BH

3》是否设有曾在

《BH 2》登场并颇受欢迎的“表、

里关”系统(全名为“Zap

System”)。

此外，厂方还追加了一种新

系统“Random Set System”，其

意是说以往《BH》作品的Arrange模式，游戏中敌人及宝

物位置均会随机变更，使玩家每次玩时都会有新鲜感，不再

是单靠记忆就可以迅速完成游戏。另一方面，CAPCOM

USA还宣布将于九月九日推出的PS《Dino Crisis》(美版)，

共50万套游戏光碟中将会随碟附送《Resident Evil 3 ~

Nemesis》(即BH 3)的体验版光碟，完成整个体玩版的时间大

约是30分钟左右。

事实上，CAPCOM这次这种宣传手法绝非首次，包括

去年推出《BH:Director's Cut》和本周推出的《多伦与哥

斯》均有附送新游戏的试玩光碟。



此作将会增加一项Event System”的游戏特定剧情中需其后的剧情也会有个系统与《Dino



PS 大作日期落实终于都 决定了！！

PS上的多个大作，相信大家至少也会对其中一两只有一定的期待度吧。现在这些大作终于都落实了正式的推出日期了！首先是《BIOHAZARD 3》这个全球瞩目的大作，上个星期原来有消息传出是9月30日推出的，但可能是SONY方面始终不想出现自己打自己(与GT 2)的情况，所以最终还是决定把《BIO~3》提前一星期，定为9月22日，6800日元，对应DUAL SHOCK手键。而第一次的出货量(并非总出货量)为50至100万。

赛车迷最期待的《GRAN TURISMO 2》已定于9月30日推出，这GAME虽不能对应

POCKET STATION，但可以对应J O G C O N、NEGICON及DUAL SHOCK，此外第一集的SAVE DATA也可用回，5800日元。顺便一提，GT第一集现在在美国的销量已突破200万，而全球的总销量也已达686万之巨，绝对是历来最畅销的赛车游戏。

模拟游戏迷必玩之作《FRONT MISSION 3》，日期已定为9月9日。全新一集在汲取了第二集的教训后，大幅改善了LOADING时间——每版基本上只LOAD一次，而进入战斗画面则完全不用LOAD，令人玩起来十分之爽，也更容易投入剧情。6800日元。



莎木宣传攻势一浪接一浪



继在日本送DC劲作《莎木》录影带之后，厂方继续其宣传攻势。首先厂方应举世瞩目的电影《STAR WARS EPISODE THE PHANTOM MENACE》(星球大战前传之魅影危机)的号召，已买下了7月24日至8月20日该电影播

放前的预告片时间，在该段时间会播出《莎木》的30秒宣传广告，以提高此重头作在一般人之间的知名度。其次又会推出一只收录了《莎木》体验版的GD-ROM《WHAT'S莎木汤片元专务探求》，要获得必须在8月5日以后同时购买DC主机和一个游戏，该GD-ROM内的体验版是让玩者自由自在地控制以高画质多边形制作的人物，已定收录的是男女主角芭月凉和玲莎花。



PS 2 又有最新消息!!

上期曾提及过有关的一些传闻,这期又有新消息。首先是关于那一个12月3日推出的传闻,而关于这一个传闻,据悉日本 SONY 方面已作出正式否认,虽然如此,但对于这传闻的可信性仍是难以完全否定的,因为已有多次事例显示传闻很多时候是由业界人所传出,所以一般都有其可信性,而这一次相信也不例外。

不过由于 SCE 方面在决定主机正式的推出日及有何游戏同时推出这两点上,通常都

会经过反覆不断的讨论及研究,才会有所决定,而在讨论研究期间有消息外泄的情况亦不足为奇,但总而言之,在消息尚未正式公布前,消息内容都会有更改的可能,何况这并非情报,只是传闻。不过可以肯定的是在9月份的“东京 GAME SHOW' 99秋”中, SCE 已决定公布 PS 2 的进一步详情,到时会有发售日及跟机游戏之名单。

CAPCOM 和 SQUARE 推出音乐作品!?

CAPCOM 将于日本推出一款街机音乐作品,不过却并非《BM》或“跳舞机”之类的作品,而是一款能让玩者自行下载音乐的机器。该街机名叫《Handy Phone Memory Collection》,玩者只需将个人手提电话接入该主机,就可以下载音乐乐曲,而该主机所提供的乐曲更高达500首,更可由厂方随时更新。

如果提起 SQUARE,相信大家会联想起各款精彩的

RPG 作品,而该厂自从加入 PS 后,也不断推出 RPG 以外的游戏类型,包括赛车、冒险、格斗、动作等,而该厂发言人在某公开场合,更表示“SQUARE 打算于明年推出音乐作品”,不过关于这款音乐作品的详情则没有提及。事实上其它厂商也纷纷推出类似的音乐游戏,包括 ENIX、FALECO、NAMCO 等,究竟 SQUARE 推出音乐作品,会达到哪种级数呢?

大家不妨拭目以待。



POCKETSTATION 随《FF VIII》登陆美国

一直以来, PocketStation(PDA)由于货源不足,因此 SCE 除了在日本国内销售外,其他国家都没有发售,就连美国或欧洲等地区的玩家也没有份。然而由于 SQUARE 将于9月7日推出《Final Fantasy VIII》(美版),厂方将设立此作的“特别限定版”。这个版本除了游戏光碟外,亦包括了一个 PDA,正式将 PDA 带到美国市场去。当然,这个“特别限定版”的售价将会提高,并与“普通版”于同日推出。之前厂方推出的日版游戏若要转为美版发售,当中对应 PDA 的项目都会被取消,然而《FF VIII》将成为首款对应 PDA 的美版游戏,因为所对应 PDA 的“陆行鸟 RPG”迷你游戏将不会删除,对于打算购买美版《FF VIII》的玩家来说这可是一个好消息。

第 37 届 AM SHOW

日本业务用游戏机界的最大盛事,每年都会于秋天举办的“第37届 AM SHOW”即将在今年9月9日~12日,在东京 Gig Site 展开。根据主办单位日本业务用娱乐工业协会(JAMMA)表示,今年的 AM SHOW 将有29家厂商参展,而整个展区将分成业务用游戏机区、家用游戏机区、奖品区、关联区及出版区等五个独立展区。展览会的头两天只招待业内人士,将不会对外开放,而11、12日才会开放给一般市民参观。票价为成人1500日元,学生儿童1000日元。



有好多体验碟送呀!!

在9月的“东京 GAME SHOW' 99秋”中,一如以往将会有不少的游戏体验版免费派发,现在已知道会有的包括《ARC THE LAD 3》、《WILD ARM ND IGNITION》、《GRAN TURISMO 2》及《POPOLOCROIS 2》等,若各位到时有机会到场,可别错失机会。

再见 PS 与 N64? KONAMI 进军 PS 2 与 DC 的传闻

凭着连串音乐作品及《Metal Gear Solid》,而令公司声势再次跃起的 KONAMI,有消息指出这家游戏厂商正考虑在推出现在正在开发的 PS 及 N64 作品后,就不再开发 PS 及 N64 最新作品,而全力开发 DC 及 PS 2 作品。虽然这传闻的可信性不大,毕竟现时 PS 的全球市场占有率非常惊人,而 N64 在欧美等地亦有不俗的成绩,厂方自然不会轻易放

弃。然而如果这个传闻属实的话,对于各 PS 及 N64 迷来说实在是一个重大的损失。

暂时厂方公布会推出的 DC 作品包括《Air Force Delta》(七月廿九日推出)、《Pop N' Music 2》(九月九日推出)、《任性桃天使-完全版》、《恶魔城》等,而 N64 作品包括《实况 J.League 99 Perfect Striker 2》、《恶魔城 2》等。至于 PS 就有至少十款作品在本年内推出。

DOLPHIN 会推出两个版本

任天堂的新一代主机将会推出两个版本,分别由任天堂和 Panasonic 推出,由任天堂推出的将会不提供播放 CD 音乐和 DVD 电影,因此售价将会大约在 \$100-\$150 美金,而由 Panasonic 推出的版本,将会提供播放 CD 音乐和 DVD 电影的功能,而售价则会比任天堂推出的为高。

DOA2 的最新消息

现在相当多人期待的立体格斗游戏《DEAD OR ALIVE 2》,凭着 NAOMI 的能力与 TECMO 的技术,其表现大大凌驾于现行的同类作品,据说街机版已预定在8月推出,而厂方更决定在街机版推出半年内移植至 DC 上,可能就在今年内。



PS2 首轮新游戏预测!

预定于今年年尾推出的PS2,实在有太多各式各样的猜测和消息。这次的消息并不是关于PS2本身,而是有什么游戏会与主机一同推出呢?究竟有多少款呢?最近收到的消息是,在PS2推出的同时,将会同时发售三款游戏。其中两款会是大游戏制造商NAMCO最新系列的铁拳,和另一间大游戏制造商SQUARE的《EHRGEIZ 2》。而暂时未得知究竟NAMCO会推出《铁拳4》,还是《铁拳TAG TOURNAMENT》。不过,如果消息确实的话,岂不是会在首轮就出两只格斗游戏?莫非各大游戏制造商均认为利用PS2来推出格斗游戏,才能好好发挥PS2的功能?



任天堂新主机称呼有变

于E3前夕任天堂发表了其次世代主机的开发,还以DOLPHIN作为开发计划名称,尽管厂方已表明该主机名称将不会如此称呼,但是业界还是统称它为DOLPHIN,现在厂方表示若是要称呼该新主机,不妨称做“NEXT GENERATION NINTENDO”(简称NGN),即次世代任天堂。

最新 PS2 游戏画面公开



继ARTDINK及KOEI分别公开旗下PS2作品《A列车60》及《决战》后,现在又有游戏厂商宣布会推出PS2作品,而且还一口气公开了两款作品的图片。这家美国游戏厂商名为“A N D NOW”,而首先介绍的是一款玩法类似“宠物小精灵”的养成育成游戏《NOOKS AND CRANNIES》,厂方指出该作有着一套完整的人工智能系统,充分利用PS2的运算机能去表现,而玩家可选择不同种族的宠物精

它宠物展开战斗。此外,每种生物都有独特的生态模式及人工智能,对于喜欢育成作品的玩家来说应该非常有吸引力。

另一款名为《Virtual Ocean》的作品是模拟海洋生态的SLG游戏,玩者所扮演的并非人类,而是一条鲨鱼!通过游戏,玩者可了解海洋生物的进化过程及生存方式。

这两款作品暂定2000年推出,至于是否会推出日版则还没有进一步的新闻。



DC 版恶魔城新画面公布

此次DC版恶魔城将正式改名为《恶魔城之复活(Castlevania Resurrection)》,如大家所见,是个全3D的动作游戏,玩者使用长鞭及各种道具,在充满妖魔的恶魔城中阻止吸血鬼复活。



玩者在开始时可以从两位主角中选择其一来进行游戏,一位是手持长鞭的女猎人Sonia,另一位则是具有吸血鬼猎人血统的Belmont,选择不同的主角,游戏剧情发展过程也会有所不同,提高了整个



游戏的耐玩度。

根据KONAMI的开发小组表示,DC版“恶魔城”虽然是个3D游戏,却仍具备了2D游戏的精髓,而且特别重视解谜的要素。游戏中将有5大区域,上千间布满各种机关的房间供玩者冒险,游戏规模极其庞大,而且还有数十种各式各样的敌人出现,游戏难度不低。

游戏中玩者除了可以使用数十种威力不同的武器道具外,还可使用各种强劲华丽的魔法。游戏预计将在2000年春季推出。

快要有 DC 转换晶片

现在大家都为日版的DC能否玩到美版DC游戏而伤脑筋,现在有消息说美国一家名为NCS的网络公司(不是出《LANGRISSER》那家),将会开发一颗晶片,安装在DC之后不管是日版主机还是美版主机都能玩到对方地区的游戏,由于该厂商也有一定知名度,因此估计这个晶片并非为玩翻版之用。

《TOMB RAIDER IV》

图片曝光



EIDOS最近通过美国某游戏杂志,向各界公开了《TOMB RAIDER IV - THE LAST REVELATION》的图片和消息,暂定于11月推出。厂



“完美姿态”表现于背景方面,这一次的会设定在多个国家在一个国家:埃及,

为了探查一宗神秘事件而展开冒险。据CORE表示,这一集的难易度、图像质素将会有所调整。画面素质方面,据该厂制作小组表示今作是通过“全新的程式设计”去表现,游戏的流畅度不但有所提升,而且游戏的读碟速度还会加快,玩者基本上是无需等待LOADING的。另一方面,此作的物件使用系统也会改变,由以往的“旋转式菜单”改为更易使用的“菜单画面”,玩者可随时储存、组合及使用各种物品,还可通过“LARA日记”查看地图和攻略提示,的确是非常体贴

方指出这个游戏在各方面都会以玩家眼前。游戏作品的背景将不内,而只会集中而女角LARA为了

会把精力集中在则会减少,这样



解谜部分,动作部分那些不善操控LARA跳跃的玩家可以放心了。厂方也表示,此作的图像素

质将会提升,女角LARA的外型将变得更圆滑,并非昔日棱角分明的“多边形美人”,也会增加一些新的动作。不知这个集中了以前《TR》作品特色于一身的作品,是否能给大家带来新的感受?



SEGA 铁甲飞龙开发启动

根据SEGA的消息,负责开发SS名动一时的全方向立体射击游戏《PANZER DRAGOON》的开发组TEAM ANDROME,并未因为公司内部改组而解散,仍在筹备开发DC的作品,但是仍未透露所制作的是什么游戏,但是从过去该组只制作过《PANZER DRAGOON》系列游戏来看,很可能是《PANZER DRAGOON》的新作。



LARA 在花花公子上出现

由CORE一手创造的著名立体动作游戏《TOMB RAIDER》,其女主角LARA已成为大众偶像,为了进一步的宣传,厂方还招聘过多名模特儿来扮演真人版LARA,其中一名名为NEL MCANDREW的已“退休”的模特竟然为成人杂志PLAYBOY(花花公子)拍摄了泳装照,本来这也无伤大雅,但是该杂志还在封面上刊

登了一个《TOMB RAIDER》的标记,为此CORE大动肝火,立刻到法院控告对方有损该作品及人物的健康形象,据知法官已接纳了CORE的指控,并判决将在英国发行的数万本PLAYBOY杂志封面上的TOMB RAIDER标志遮去。



莎木推出原声 CD

由铃木裕负责的DC游戏《莎木》将会推出原声CD,里面除收录了在游戏里的音乐外,还有两首歌曲是由为游戏中的女主角铃莎花配音的石恒小姐所演绎的。



美版 DC 注目动作游戏

之前有报导说SEGA会开发一个类似N64《BANJO & KAZOIE》的复合形式动作游戏《FLOIGAN BROTHERS》,现在终于有画面公开,那是由VISUAL COMCEPT开发的作品(已被SEGA百分百收购了),游戏中可以选择控制两兄弟HOIGAL或MOIGAL,他们样子笨笨的,从不同的关卡里可以学习到各种新动作,预定2000年夏季推出。



火星物语续篇暂停开发

曾经报导过广井王子在一个游戏杂志的专栏内表示,打算开始构思PS的RPG游戏《火星物语》的续集,可是较早之前对方在同一个专栏内表示,由于经过细心考虑,发现已构思的故事需要再次建立,所以决定搁置。取而代之会着手另一个游戏开发计划,但就说明了并非很多读者时常追问的《天外魔境》,真可惜。



DQ7 战斗系统

ENIX一直都未公开其PS版RPG动作《Dragon Quest VII》中有关战斗系统部分的任何资料,现在终于有消息指此作将会类似超任时代的《Dragon Quest V》那样,可在战斗中与敌方对话,说服它们成为自己的同伴;而且所有怪兽都有可能收服,变成己方的战力,这样一来游戏的耐玩性便会大大加强,可惜游戏仍然是处于发售日未定的状态(传闻在今年年尾推出),绝对令人期待。



Soul Calibur 推出首轮 将供不应求

DC版的《Soul Calibur》快将推出,而SEGA为该游戏所作的宣传已经一浪接一浪的进行。近日NAMCO方面又有新消息公布,那便是游戏中将会有隐藏人物登场,那就是PS《Soul Edge》的首领海盗Cervantes,不过要使用他的方法厂方仍未公布,相信到时大家要努力的试试有何方法可以令他出场。

另外,有消息指出,这个在8月5日推出的游戏首批生产10万只,而第二批货会在第一批货后数天才会推出。如果这消息属实,以这个游戏的超高水准表现,以及庞大的宣传攻势,10万只一定会供不应求,所以想先玩为快的各位读者,最好先去预订这个游戏。





前线狙击

OGRE BATTLE 64(皇家骑士团 64)	8
DEAD OR ALIVE 2(死或生 2)	9
WINNING ELEVEN 4(胜利十一人 4)	10
GOO!GOO!SOUNDY	11
CHRONO CROSS(时空之轮外传)	12
回归的画册	14
装甲骑兵——钢铁的军势	15
莎木一章 横须贺	16
VR 前锋 2000	18
VANDAL HEARTS 2(汪达尔之心 2)	19
决战	20
大众的 GOLF 2	21
人形公主 2	22
Q-CAR	23
VAGRANT STORY	24
多伦与哥般	25
JO JO 的奇妙冒险	26
GROWLANER	27

温故知新

游戏机发展史	28
--------	----

游戏快道

Ogre Battle 64

皇家骑士团 64

经过长时间的等待，千万游戏迷期待的巨作《皇家骑士团64》终于公开发售了。这次就为大家介绍一下这款游戏的系统和有关情况。

N64

任天堂

盒带

游戏类型: SLG

发售日: 已发售

故事背景

所谓的“OGRE BATTLE”其实是讲述发生在珊迪杰尼亚大陆的战国史，整个“OGRE BATTLE SAGA”的故事共分为8个章节，而这一集的故事就是讲述第6章巴拉迪鲁斯(ベウティヌス)王国的兴衰。

巴拉迪鲁斯王国原有丰饶之国的美称，但是这个国家的附近有一个名叫罗狄斯(ローティス)教国的宗教国家正在进行强迫改变信仰的军事活动，希望扩张教国的势力。对于巴拉迪鲁斯王国而言，也受到各种各样的压力，国王因害怕教国的力量，因此决定不与他们作敌，而选择了投降。可是由于被迫使用罗狄斯的阶级制度并改变了原有信仰，巴拉迪鲁斯的国民中充满着不满之声。在这个不安定的时代中，反叛分子也不断出现。这时也是故事开始之时。

本作的主角青年马古拿司(マグナス)，上流贵族出身，18岁。以王立军士官候补生的身份被派遣到南部，由于被卷入第2王子“尤美路”袭击事件，结果被牵连到大战乱的风暴之中。在遇见革命军和南方大国积罗比亚(ゼノヒス)来的人后，马古拿司开始逐步摸索自己应该要走的路。

游戏的开端

故事是从主角马古拿司与巴拉迪鲁斯王国第2王子尤美路的一段童年回忆开始。6年后，在士官党校的毕业式中，马古拿司回答祭主的种种询问后，游戏便正式开始了。

游戏系统

本集游戏的玩法与第一集很类似，不过在一些细节方面做了一些修改，下面就为大家做个简单介绍。

A 键	决定
B 键	取消
C 键	改变地图画面的视角
L 键	部队检索
R 键	打开辅助指令画面
Z 键	部队检索
十字键	移动光标
A+B+L (Z)	RESET GAME

疲劳值

游戏依旧是以实时的形式进行，不过不同的部队在不同的地形上移动速度也会有所不同。在本集，部队增加了疲劳度，当达到一定的疲劳度后，部队就会在原地扎营回复。如果在这个时候遇上敌人的攻击，部队就会陷入危机之中，这样虽然使游戏的难度增加，但也使它显得更加真实。

部队行动设定

这里的部队行动设定并不是指在战斗时的策略，而是部队在地图画面移动时对敌军行动所做出的设定。

没有	在移动中遇见敌人时，不会做出任何特别行动
----	----------------------

游击	采取积极的行动方针，遇见敌人后就尽力将他们消灭，然后才继续执行以前的指令
回避	遇见敌人就立刻逃走
驻守	在驻守时遇见敌人后，不会作出任何行动，直到和敌人展开战斗为止
突击	采取积极的行动，部队会离开驻守的地方，主动向敌人发起攻击
撤退	放弃驻守，立即离开

城镇与村庄

游戏中不同规模的城镇和村庄不但是部队资金的来源，而且在其中的一些地方还有出售道具和武器的商店。此外城镇中还有复活同伴的魔女之馆，而前作中的教会则被废除了。

塔罗牌的取消

在前作，玩家可以利用塔罗牌来对付敌人，不过在本集中这种设定被取消了，就连在游戏开始时的问答部分里都没有塔罗牌的踪迹。

战斗系统

在战斗画面上，每个角色所属的位置和HP值都有表示出来。红色代表敌军，蓝色代表自军，黄色代表指挥角色的首领人物。在游戏中与敌人相遇时，玩者可选择作战或对敌人“说得”一些新伙伴。根遇到的敌人角色也会成功率也会随着角色起变化。

游戏的进行方式

“皇家骑士团64”的主要进行方式可以4种形式构成。在世界地图中决定目标：占据野外版图上的据点就是玩者进行游戏的主要目的。在野外版图画面中与敌人接触后，便会切换到战斗画面中，在世界地图或野外版图画面上，随时都可以进入到自军编成画面中去。

故事初段内容

第一话 南部边境

派遣到南部军的马古拿司，被安排去消灭采掘场的魔兽与山贼。因为此关敌方人物很少，而且等级很低，因此适合用来适应战斗系统。不过一个角色单独行动较易受到集中攻击，要特别留意。

第二话 大种

从叛乱分子手上救出被囚的王子尤美路后，去南方解放据点和收集情报。在解放依丝露(イシロ)和救出尤美路后，事件的主谋者在采掘场出场，将他制服后。接着会与两大敌人战斗。

DEAD OR ALIVE 2 街机

TECMO

ROM

游戏类型: FIG

发售日: 预定秋季

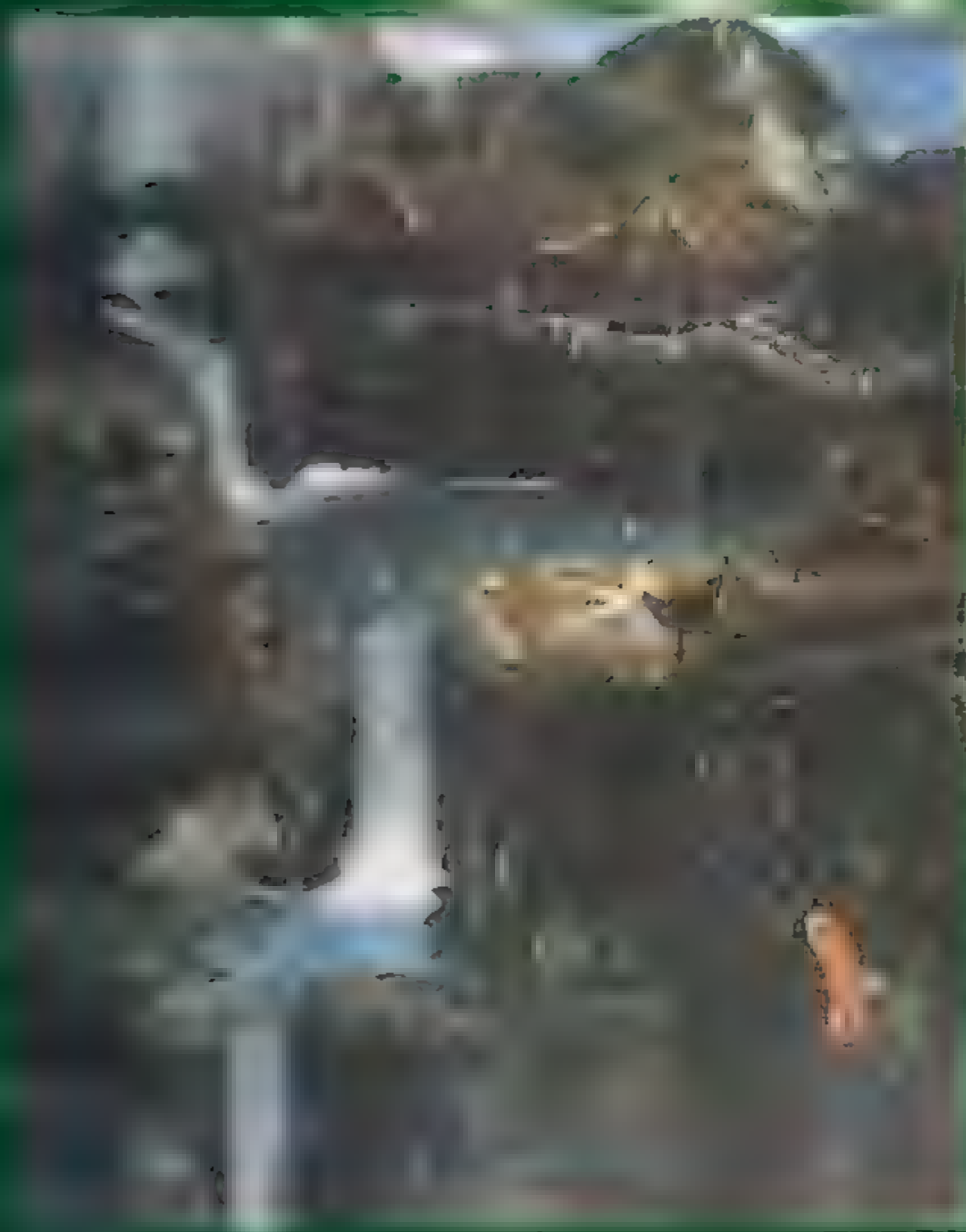
最新情报



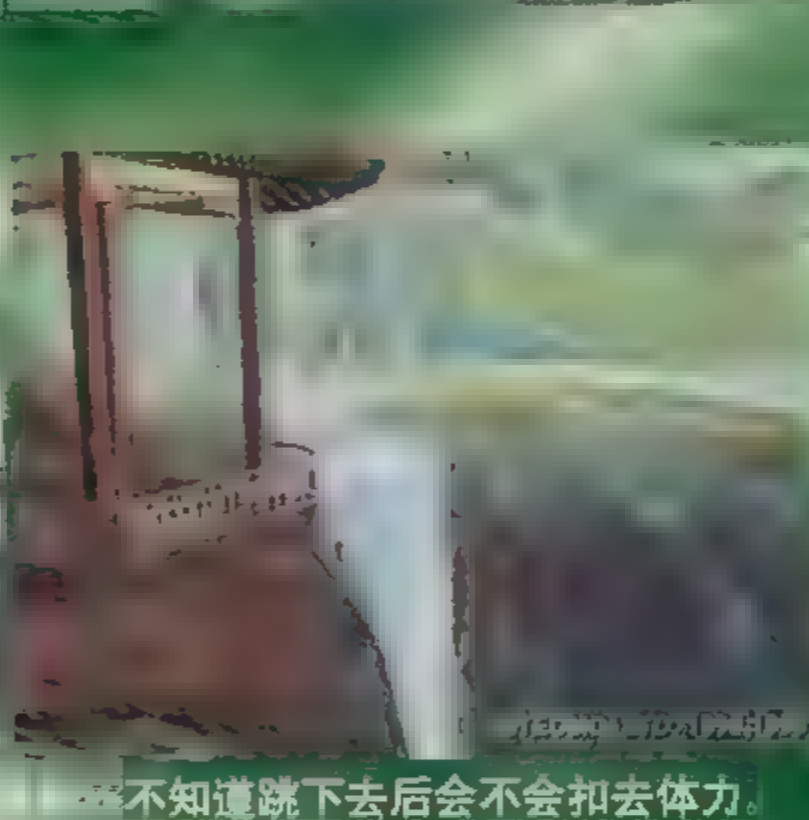
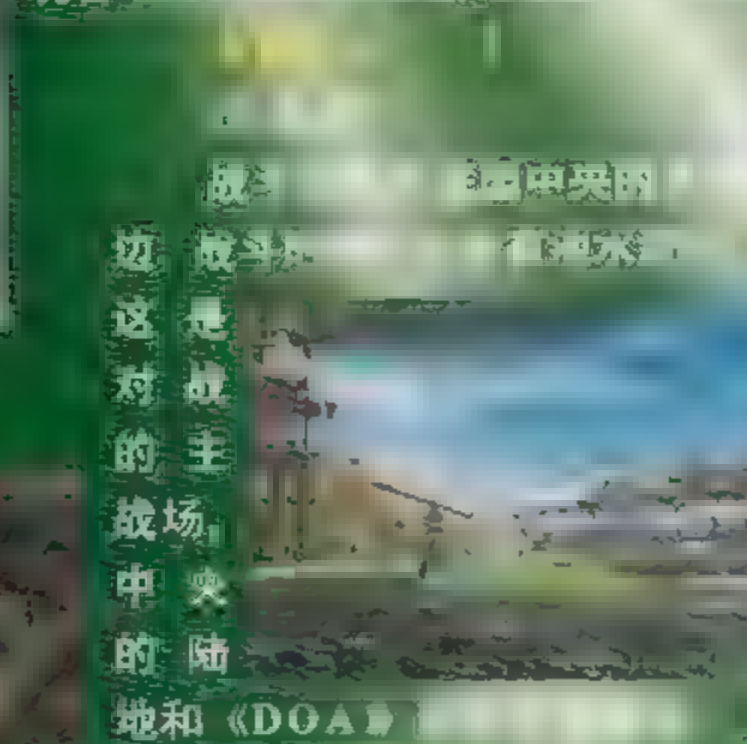
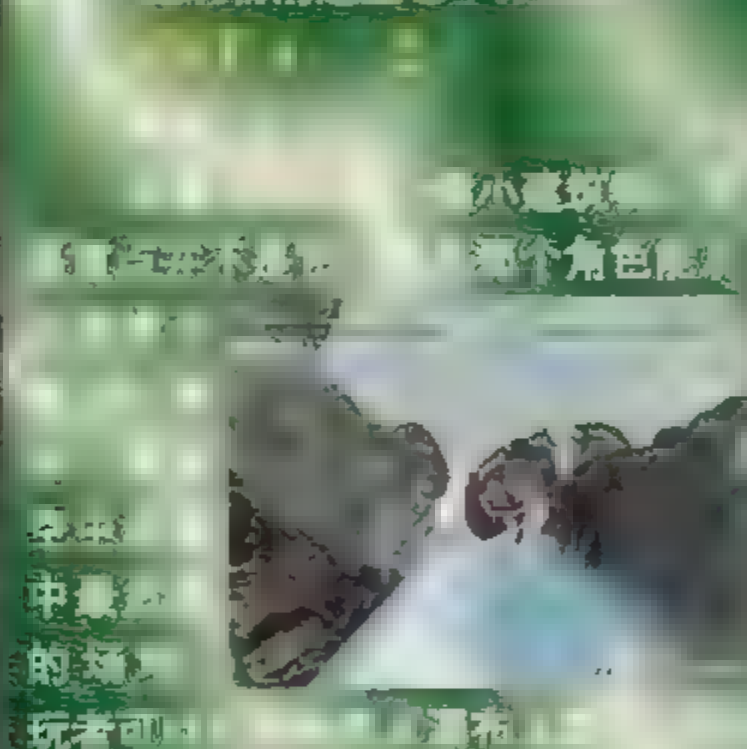
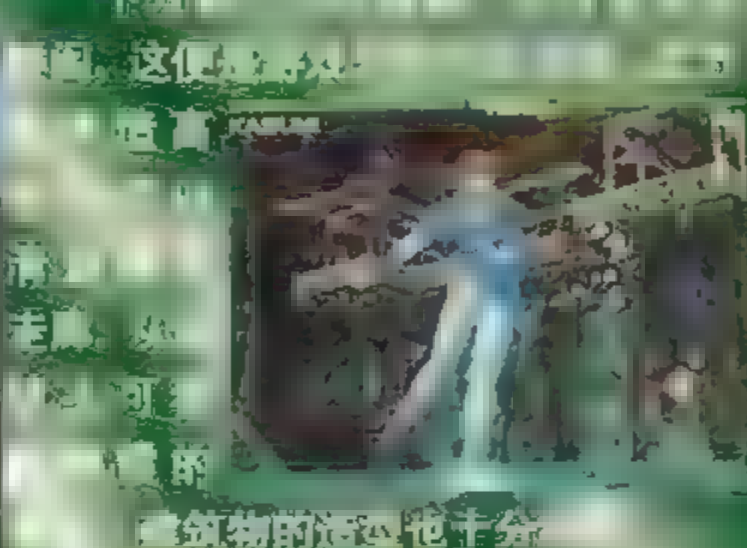
日本电玩大亨介绍街机《DEAD OR ALIVE 2》中国大场达·道中真面目以及KASUMI

的格斗招式。

街机版《DOA2》的格斗招式，中国大场达·道中真面目以及KASUMI的格斗招式。



街机版《DOA2》的格斗招式，中国大场达·道中真面目以及KASUMI的格斗招式。



KASUMI 的格斗招式

这些格斗招式不是官方所创，而是由玩家JACK TEAM NINJA的松井氏将其实际在游戏中，例如一招类似当身投的攻击，敌方向下出拳，格后再用膝盖向敌方的后脑攻击，继而把对方。据松井氏所说，采纳这招式的理由，是因为这是现实中做得到的，名字方面有人提议叫“KASUMI”，从图片中所见，KASUMI这招新招式，如果真是真人的话，双手定会脱臼。

WINNING 11 4

PS 实况足球系列最新作!



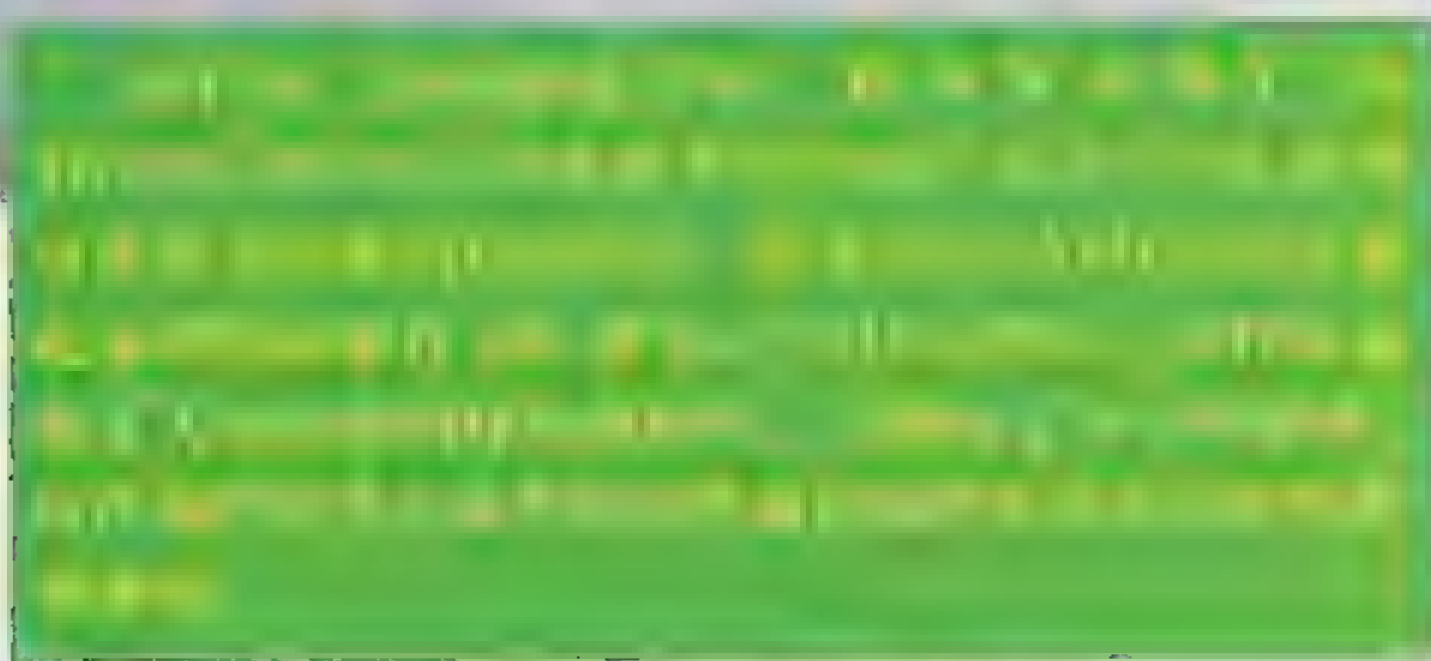
PS

KONAMI

CD-ROM

游戏类型: SPT

发售日期: 9月9日

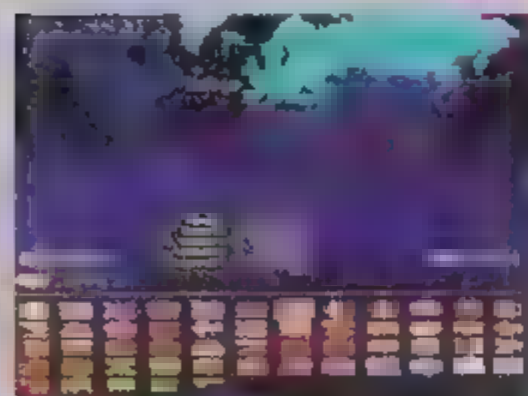


全新的阵型和战术系统

在《4》中，阵型及战术将会增添大量新要素，在阵型上除了一些预设的阵式之外，玩者还可以替各个位置作出个别设定，让玩者能够创造一个更加适合自己的阵式。此外全体战术的设定数量是前作的两倍，达四种之多。

球员能力方面，本作各个球员的能力有了更加精密的设定，此外玩者还可以替个别球员设定其进攻及防守意识，甚至是指定盯死对方某位球员等等。

全部 53 国的激烈战斗!



在《4》中登场的球队，除了《FINAL VERSION》中登场的 40 个国家队外，还增加了 13 个全新的国家，他们都活跃于最近的 2000 年欧锦赛外围赛或 99 年美洲杯中，此外本作还增加了奥运模式，我们终于可以在游戏中见到中国队了!

全新的技巧!

本作除了强化画面和系统外，在操作方面也加入了一些全新的技巧，使比赛的战略性有了进一步的提升。此外本作还设有一个 REPLAY 储存机能，可让玩者把一些精彩的入球记录下来，以便随时重温。

(1) 抢断动作

当玩者在抢球时，使用这个动作，以摆脱对手的纠缠。

(2) 射门动作

当射门力量过大时，使用这个动作，在空中面对守门员时，使用这个动作，在空中面对守门员时，使用这个动作。

(3) 高空球处理

这种技巧原先只在 N64 版中出现过，不过现在会在 PS 上出现，只要在比赛中，空中球位传送就可使用。与一般地走，使用这个动作，使用这个动作，使用这个动作。

更细致的选手编辑模式

在以往的选手编辑模式中，玩者最多只可替球员设定姓名及球衣号码。不过在《4》的编辑模式中，玩者可设定球员的国籍、身高、体重、甚至可制作一位新球员在游戏中使用。

(1) 球员编辑

玩者除可设定球员的国籍、姓名之外，还有外貌、肤色、头发颜色、球衣颜色及年龄等等。

(2) 能力编辑

编辑好外形之后，玩者可编辑球员的能力，玩者可对进攻、防守、体能等等 15 项数值进行设定，而这些数据将会在游戏中直接反映出来，此外玩者还可设定假动作的类型。



七种游戏模式

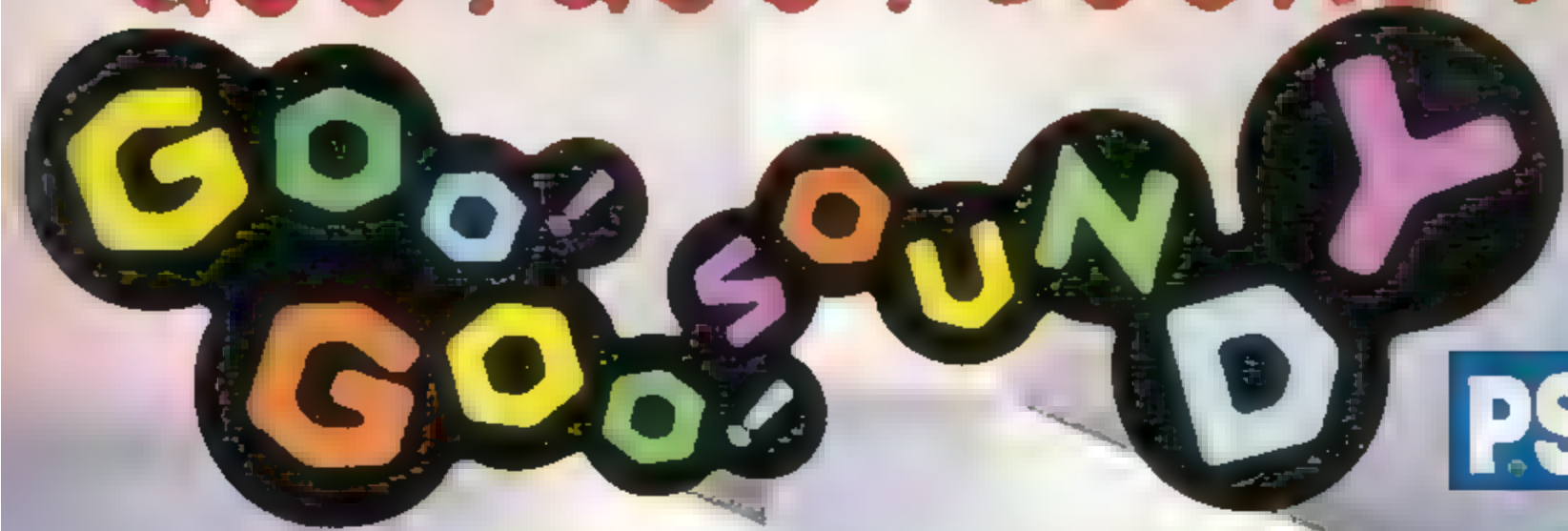
MATCH
LEAGUE
CUP
MASTER
TRAINING
GAME OPTION
????

单独一场的游戏模式，当中还包括点球及全明星战。从 53 个国家中选出 16 队进行联赛。

与动作同样，拥有 KONAMI CUP、INTERNATIONAL CUP 等杯赛是今作新增的游戏模式，玩者需与世界最强的 16 支球队进行联赛。今作的练习模式将会加入敌方队员，使玩者拥有更强的实战感觉。进行各项游戏设定，其中包括球员编辑模式。至今仍是这一般的游戏模式，详情仍待进一步的公布。



GOO! GOO! SOUNDY



PS

KONAMI

CD-ROM

游戏类型: SPT

发售日期: 9月9日

创新的音乐游戏——开辟音乐游戏新天地!!!

什么是 SOUNDY?

《GOO!GOO!SOUNDY》这个名称颇为有趣,让人很感兴趣,到底什么是SOUNDY呢?那其实是一种以音乐作为能源来活动的不定形生物,当SOUNDY听到音乐CD内的歌曲,就会跟随着其韵律跳起舞来,换言之玩者可以更换任何的音乐CD进PS内,各位不妨看看自己最心爱的音乐会产生出什么样的舞蹈,而您也可以视它为自己的朋友,一边欣赏SOUNDY的舞姿,一边倾听歌曲

有什么样的 SOUNDY 呢?

此游戏的主角SOUNDY有多少种类?刚开始时只有六种不同的形态,当然绝不会这么少,随着SOUNDY不断熟悉,其能力会相应增加,跳舞的熟练度也会愈来愈好,当玩者达到一定分数时,就可以尝试挑战舞蹈评审,达到一定分数便可获得SOUNDY

很多好玩的内容

看SOUNDY跳舞似乎也会有点单调,而且玩者也会少了一份参与感,当SOUNDY跳舞时,玩者可以按控制器的不同按钮,就会出现不同的效果,此外还能玩“PLAY THE BEATS”模式,该模式可让玩者依照自己的音乐来跳舞和

设计舞步,当然它也对应该早前KONAMI推出的跳舞游戏《DANCE DANCE REVOLUTION》的专用控制器

1st CHARACTERS

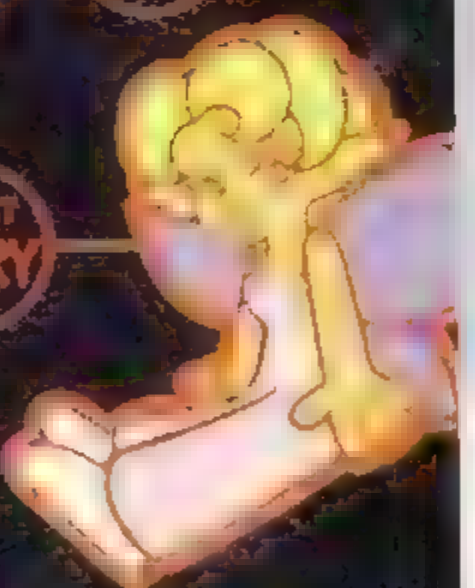
HEAVEN TINY



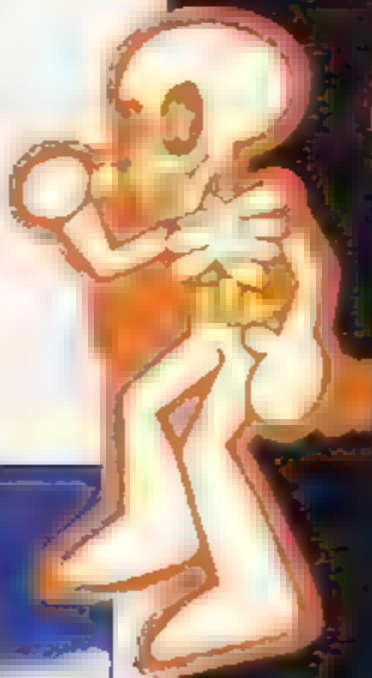
RAIN JELLY



FOREST FAIRY



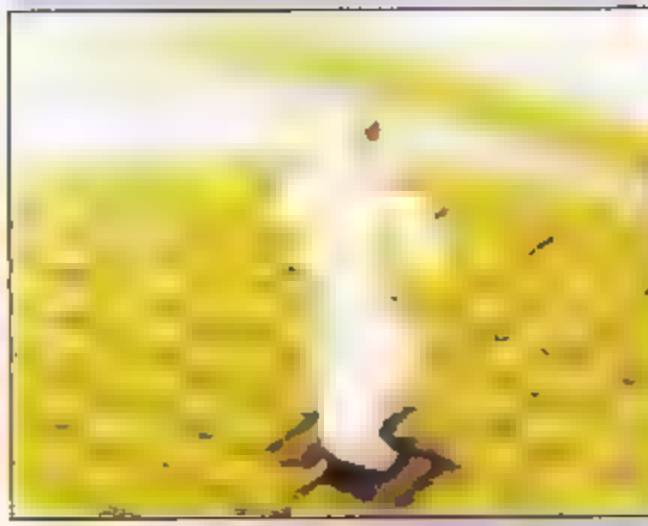
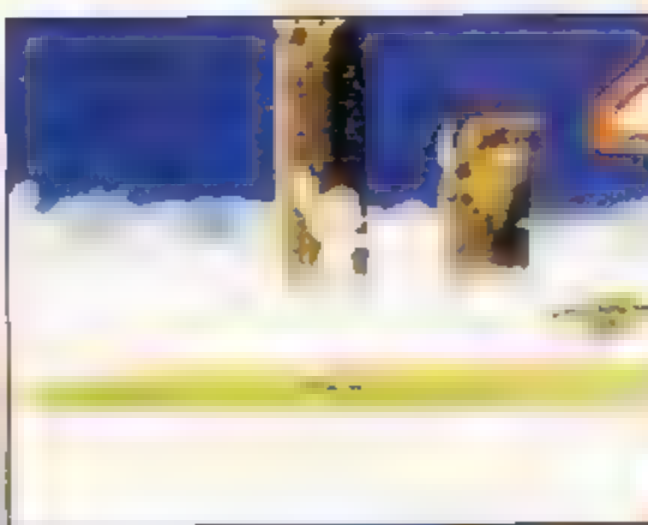
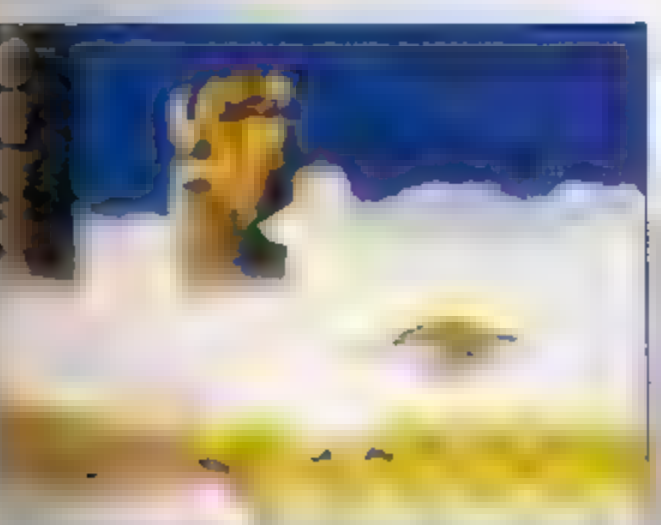
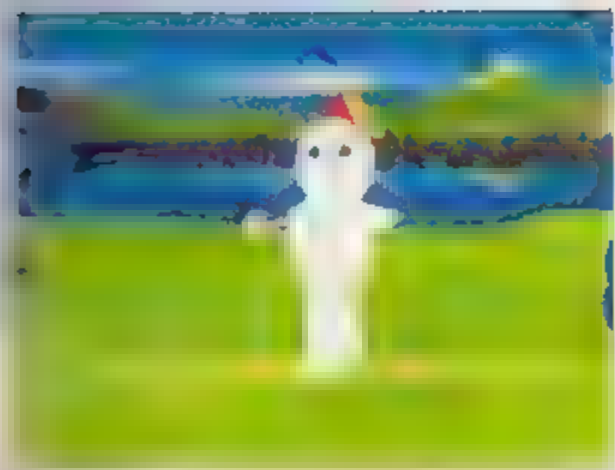
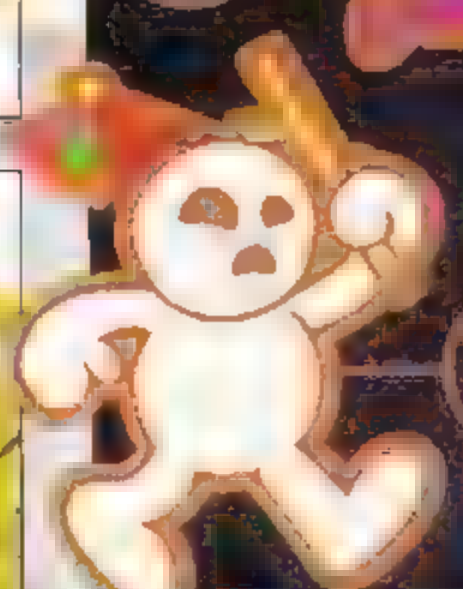
HELL BONE



ROCK HORO



RAIN SNOW



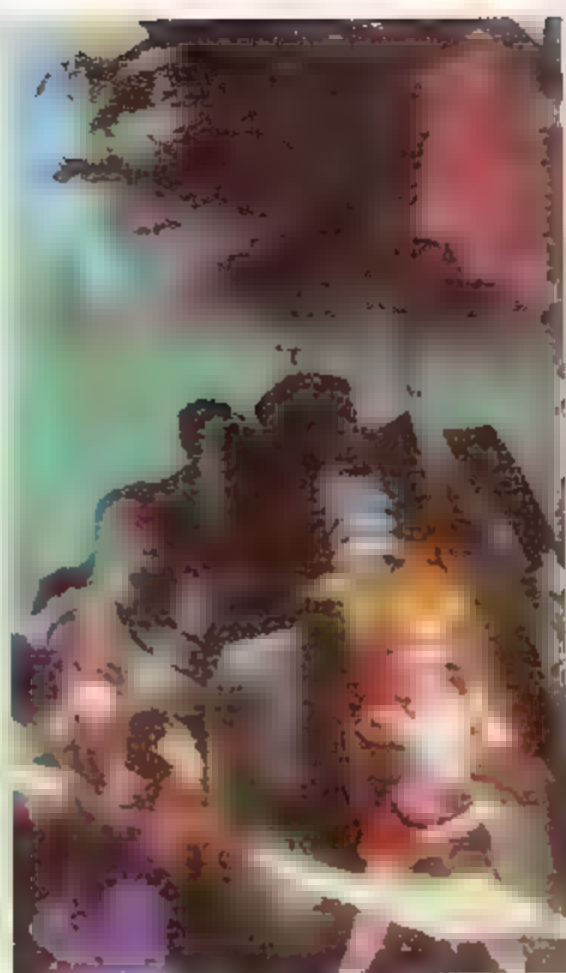
CHRONO CROSS

时空

之轮

外传

PS SQUARE CD-ROM
游戏类型: RPG 发售日: 未定



战士的时空之旅再次展开

对于资深的日式RPG迷来说,对《CHRONO TRIGGER(时空之轮)》这个由《FINAL FANTASY》系列之父坂口博信、《DRAGON QUEST(勇者斗恶龙)》系列的灵魂人物堀井雄二和以《DRAGON BALL(七龙珠)》一作而闻名的漫画家鸟山明三人携手制作的巨作应该还记忆犹新吧。这种超豪华的制作阵容不但称得上是前无古人,而且也很可能是后无来者。在事隔多年后,这个游戏终于要推出它的外传《CHRONO CROSS》了。虽已不复当年的豪华阵容,可依旧值得我们期待。



但称得上是前无古人,而且也很可能是后无来者。在事隔多年后,这个游戏终于要推出它的外传《CHRONO CROSS》了。虽已不复当年的豪华阵容,可依旧值得我们期待。

故事舞台



在上一集中,主角 CHRONO 和其同伴穿越不同时代,目的是设法阻止外星生物破坏星球。在故事中还结识了不同时代的朋友。而在这一集中,游戏主角西路修在故事里不再是穿越不同时代,而是穿越不同的时空。因此,故事将在不同的世界里展开。

人物简介

西路修(セルツコ):

游戏故事主角,跨越不同时空进行他的冒险旅程。

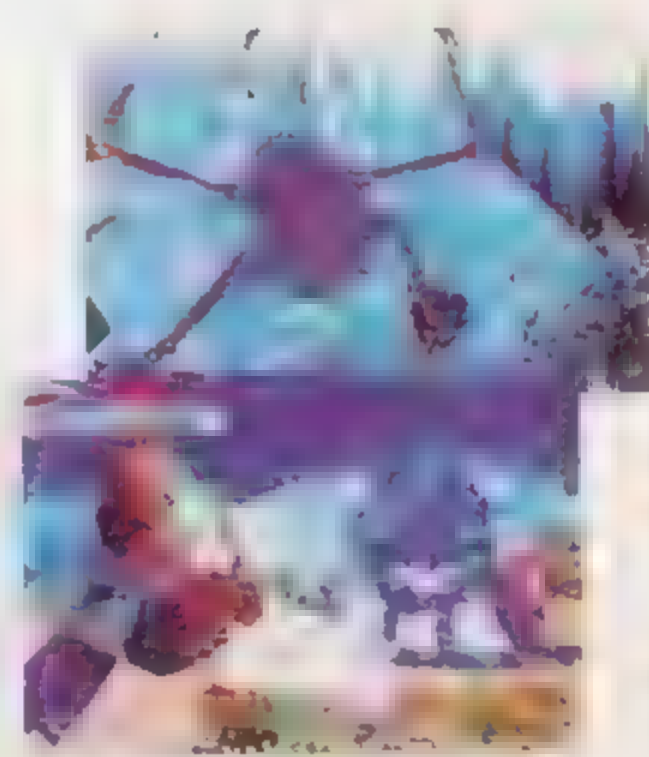
叶马尼哥:



猫科的亚人类,西路修在异中空所遇到的神秘人物。

角色的能力值包括以下几个部分:威力(物理攻击力)、正确さ(命中率)、魔力、抗魔(魔法防御)、身轻さ(速度)、耐久力(物理防御力)和属性等。暂时只知道玩者在此作中除了主角外,其他角色都能自由转换,所以在这款游戏中登场的角色绝对不少。

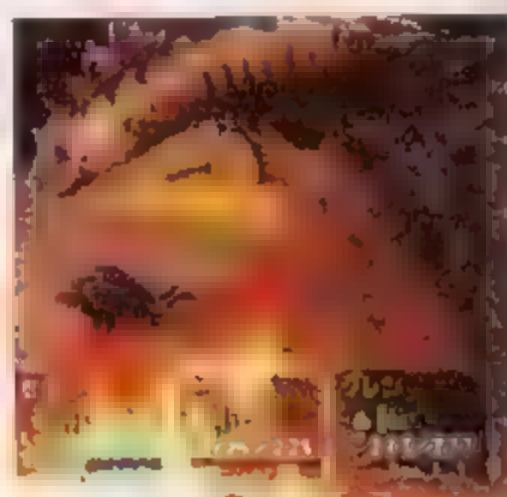
战斗系统



玩者在战斗中,可选用的基本指令有四种,分别是“攻击”、“Element(元素)”、“防御”和“逃走”。在CT中最特别的系统,除了把FF的ATB即时时间系统改良之外,还有二人或三人的合体技,当使用这些特殊攻击时,每个角色就会做出特殊动作,如两人同时以交叉路线冲向敌人攻击。在这一集中当然也不会缺少这个重要的系统,另外还增设了召唤魔法,使得游戏的效果表现更为出色。

攻击

物理攻击方面,玩者可以使用弱、中或强攻击。每种攻击除了强度不同外,命中率也不同。基本上,强攻击所造成的损伤自然较大,然而落空(miss)的机会也会较大。在一般的RPG作品中,玩者只能攻击一次,不过在这一集中,玩者在一回合中可以自行组合作出多次物理攻击的,情况颇像《Xenogear》。攻击组合方面,玩者的攻击次数是根



“行动棒”的多少而定的。所谓的“行动棒”就是指位于体力值下方能量棒。当玩者使出一次攻击时,该棒就会减少,如果整条棒的能量全扣尽的话,该角色得在下一回合才能作出攻击(行动棒会自动补充)。不同强度的攻击,所扣的行动棒能量也会有所不同。简单来说,如玩者使用“轻攻击”,所扣的行动棒能量是较少的。因此玩者可进行“五次轻攻击”、“两次中攻击+两次轻攻击”或“两次重攻击+一次轻攻击”。不过如果该角色的行动棒能量并非全满状态的话,玩者也就只能作出一次轻攻击或者不能使用“中、重攻击”了。

“Element”元素(エレメント)



“Element”(元素)可以说是此作的“魔法”和“技能”,包括各种回复系、援助系和攻击系技能。使用“Element”并不是“消耗MP”而是通过攻击对手储满“Element能量”才行。在战斗画面中,玩者能看到在角色体力值

下方空格及Lv字样。这表示“Element能量”,而Lv则表示“可使用的等级”。Element有等级之分,玩者可自行装备不同的



玩者向对手作出物理攻击(必须击中)后,“Element能量”就会提升或以上(根据玩者使用哪种强度的攻击而定),如果玩者储起Lv.1的Element,即可使用“等级1的Element”,依次类推。通常情况下,等级越低其威力(效果)相对越低,然而种类则较多。此外,当玩者储起“Element能量”的话,可以自由选择使用模式,例如,玩者



储起Lv.5,就可以“使用一次Lv.5”、“使出五次Lv.1”或“使用一次Lv.1,其他能量则留待下回使用”。

由于使用各和《Element》都会消耗部分“行动棒能量”,所以玩者可配合“物理攻击”使用。通常使用“两次中物理攻击”(必须

使用一次等级较大的Element)是不错的攻击模式。

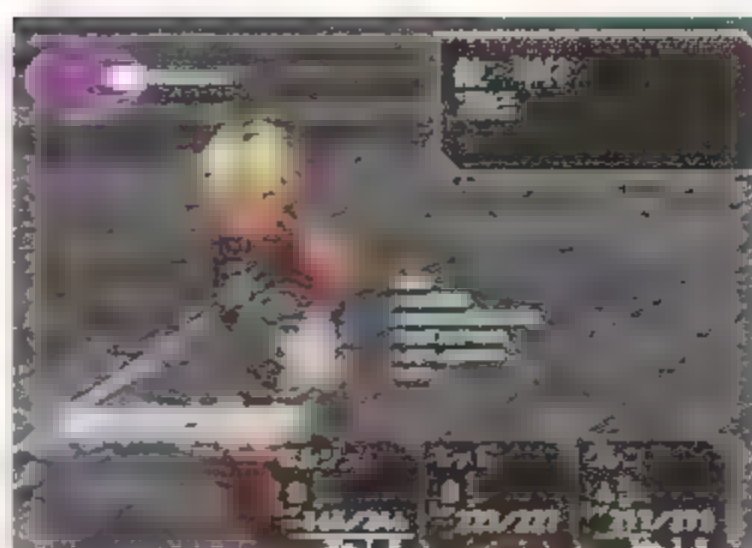
除了魔法攻击,当然也包括“全体攻击魔法”。

在“Element”方面,玩者可通过战斗取得一些“Element”(不知能否自行购买),玩者需要进入menu自行将“Element”分配和装备才可使用。如果玩者将“效果较低”的“Element”(如“回复,小”)放进“高等级”位置的话,该“Element”的效果将会倍增(如“回复,小”所回复的体力会变多,而“回复,小”通常为+3)。值得一提的是,当两位角色同时达到一定程度的

“Element能量”时,有机会使用“组合技”,其攻击力(或魔法效果)自然较大。

魔法攻击的画面素质,很像《FF VIII》。

使出哪款Lv的Element,根据玩者所储的“Element能量”而定。



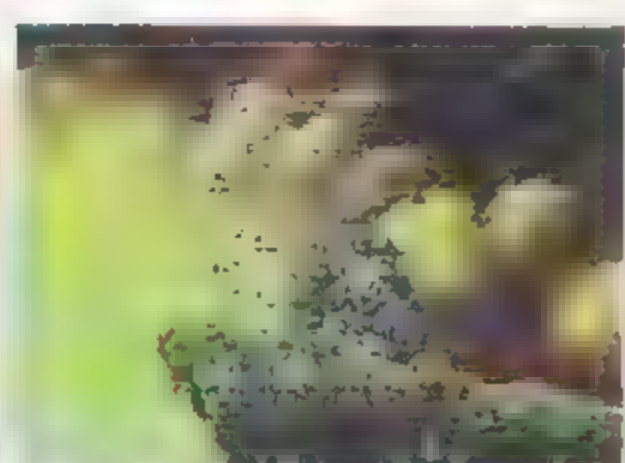
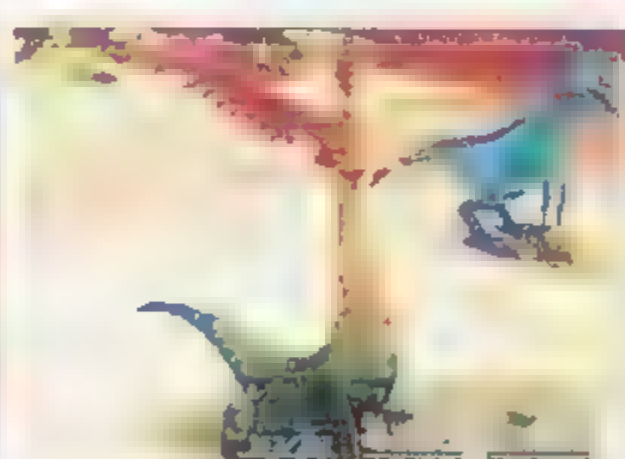
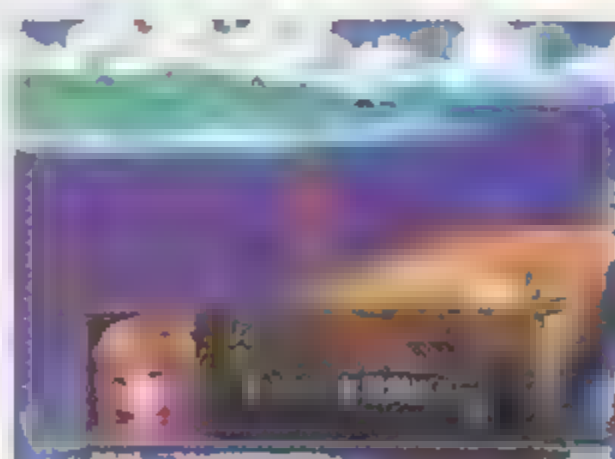
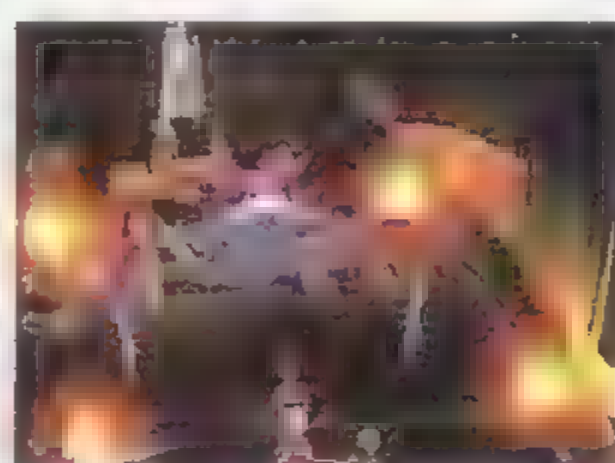
防御和逃走

使用“防御”的话,角色自然不会作出攻击,而行动棒能量将会减少;“逃走”的话,该场战斗将可避免,然而也有失败的可能。

体验版流程

玩者在城堡中不断战斗,最终可到达“神秘水晶”并与首脑战斗。其后如果拉动水晶的话,城堡中央的“转移点”将会启动。众人到达“转移点”后,便会被转送到空中城堡,不过主角竟……

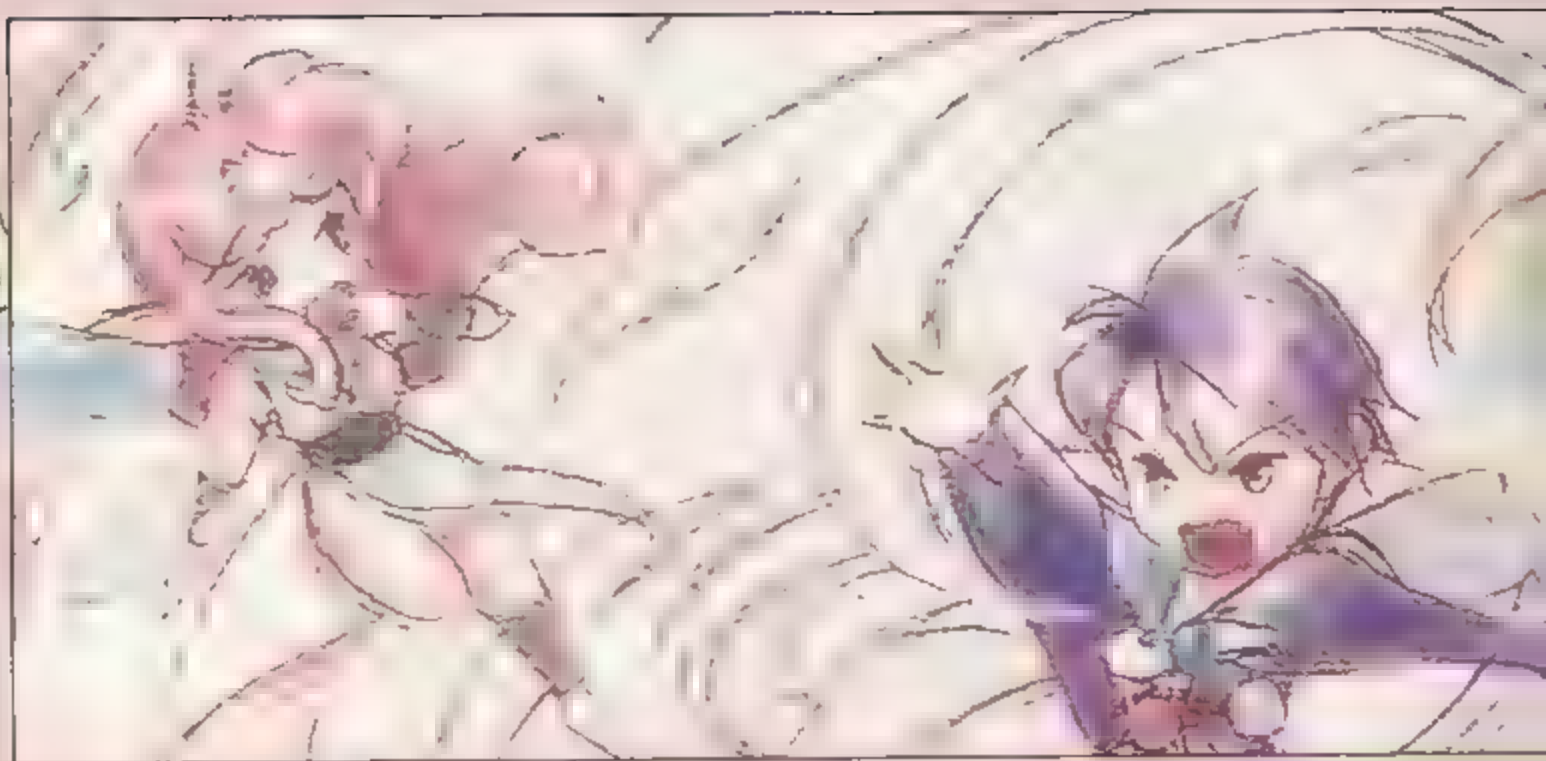
觉醒来,主角“西路修”发现自己只是做梦,身在“アルニ村”的他,听从了一位坐在海边木桥上的女子“莉娜”(レナ)的吩咐,到达村外西方的“トカゲ岩,南”击倒三只“コドモトカゲ”(鸟型敌人)取得鳞片,并到达西方的“オバサの浜”遇见“莉娜”,不过海面上竟有一个大浪迎面而来……(其后进入“次回预告”画面,主角竟回到《Chrono Trigger》女角“Lucca”的家中,究竟“西路修”会不会遇到 Chrono 等人呢?)



かえるの絵本

なくした記憶を求めて

回归的画册—寻找失去的记忆



PS

VICTOR

CD-ROM

游戏类型: SRPG

发售日期: 9月

相信大家经常接触一些育成RPG, 而这个游戏就是一个充满童话式风味的育成游戏。在这游戏中玩家需要收集不同的插图, 将所有的插图收集完全的话便可完成游戏。在本期主要为大家介绍故事、主角以及游戏的流程。



STORY

在某一天, 有一位“主角”出现, 在主角出现之时有一位名为拉多的贤者。这位贤者向主角提出了一个忠告, “如果你现在是人类, 就会被诅咒。”于是主角就出发寻找破解诅咒的方法, 不过要在一年内完成。自此主角的冒险便开始, 第一个目的地是森林附近的一个小村, 名为哥罗拿街。



哥罗拿街

POINT1 冒险

游戏开始时主角会在哥罗拿街中, 来到旅行者必到的地方“宿屋”住宿, 发现在宿屋中有任务可以让主角赚钱, 而这也是维持生计的唯一方法。所以玩者应在宿屋中接下不同的任务, 然后四出冒险, 赚取金钱。当然每个任务都有不同的线索, 通常的任务是对付怪物, 还可依此增强实力。



各处收集情报



point2 育成

这个游戏第二部分是育成, 玩者先要安排练习的项目然后作出适当的训练, 训练的项目依玩者现在的能力而定。而在训练中, 一共有2种方法。一种是一般性质的训练, 即在一些道场中练习不同的技能。而另一种训练则是工作的性质, 从工作中提升各种不同的能力, 事成后还可赚得金钱。所以要解除附在主角身上的诅咒, 育成这部分是必不可少的。此外, 各玩者遇到一定特别事件时, 还有可能玩到一些迷你游戏。这些迷你游戏也可以使玩者的能力有所提高。总的来说玩者应该留意游戏中的每一个细节。



POINTS 手册

由于游戏的名字是《回归的画册—寻找失去的记忆—》, 所以收集插图是故事的主要部分。当玩者完成一部分游戏进程时, 便会得到插图。此外, 主角一开始便失去记忆, 所以游戏中的插图对主角恢复以往的记忆有一定帮助。至于主角是否能解除诅咒, 并且寻回失去的记忆呢? 这就靠玩者的努力了。

在游戏开始时, 玩者先要选择主角的性别, 名字也可以自行输入。性别不同, 能力也会有所不同。在游戏中玩者使用不同性别的主角的话, 故事的情节会有所变化。那么, 不同的性别, 所遭遇的结局会不会改变呢? 这应该是一个有趣的问题。



PS

TAKARA

CD-ROM

游戏类型: SLG

发售日期: 9月

装甲骑士

——钢铁的军势



战斗系统

为了使战斗更真实，游戏引入了两个相当特别的系统。首先，每个AT的驾驶员均设有定数值的“行动点”，AT的各种动作均会消耗不同的行动点，在耗尽该回合的行动点之前，玩家可以自由组合各种行动，增强游戏的战略性。另外，每个驾驶员也同时设有一项名为“疲劳值”的数值，不断的行动会令疲劳度提升，使驾驶员的战斗能力下降，难以发挥原有的实力。



游戏采用了支援系统，在攻击敌人时，发动攻击的驾驶员可以向同伴要求支援，实行一机同时攻击敌人，造成双倍的破坏力！

AT强化系统



原作“装甲骑士”其中一项吸引之处，就是以装备上不同的AT，这一点在游戏中也会忠实地表现出来，玩家可以因应战况的需要而替旗下的AT选择不同的装备，从火箭炮、机关炮、喷火器、尖刺等武器，到雷达这一类探测器也可以装在AT身上，发挥不同的效果。

多重平衡的故事发展

游戏的故事由多个不同的战役组成，玩家在战斗中的表现会使故事有不同的发展，而不论成功或失败，故事都会发展下去，不用重复玩同一场战役，增加游戏的真实性和刺激感。

原作世界观的忠实再现

重现原作的世界观，由当年负责机械设计、人物设定及制作，使玩家透过战略



未体验的新世界

游戏虽然保持了原作的感觉，但是却不代表所有元素均源自旧作，在游戏中会有大量原作中从未出现的AT登场，其中包括在原作的主角机ATm-09 SCOPE DOG之前所生产的AT型号，使大家可以更清楚了解SCOPE DOG的发展过程。



此外，由于游戏以严寒的极地为舞台，会有各种AT的雪地战型号登场，对于玩家来说均是极其新鲜的。

充满活力的战斗画面

制作，为了提高战斗时的气氛，特别加入某些角度更充满电影感，带给玩





莎木 第二章 横须贺

芭月凉，故事的开始……

芭月凉，自幼在父亲严厉教导下学习剑术的幕末一代剑豪。必须到这个城市之中，因为这里能听到对外的金矿消息和幕府补给的基地，但在这里生活的人们过着十分平静的生活。

芭月凉度过了十八年的平静日子后，一天，一个名叫苍龙的人找上了芭月凉，这个人使芭月凉的人生出现重大的转变……当凉赶回家时，不但发现父亲被杀，而且在他路过道场后，还看见与自己相依为命十多年，一直对自己用心教导的父亲，已经躺在地上身亡了。

为了要知道父亲被害的原因，凉决定出行，离开了横须贺自己的家乡，开始了人生第一个旅程。



SEGA

GD-ROM

游戏类型: FREE 发售日: 10月28日



日本对外的门户 横须贺

横须贺市，是个位于东京湾的港口城市，从江户时代开始，这里一直是日本海军的主要基地所在。及至二次大战战败后，美国海军在此设立第七舰队，这里虽然一直以来都作为军港，但是由于城市的规模不大，所以在港口以外的地方，还有和平的住宅区。

《莎木》的主角芭月凉，就是在这个日本港口城市长大的，当他的父亲被苍龙杀害后，他也是从这个港口离开日本，前往中国寻找真相。

港口

除了作为军港之外，横须贺港也是一个连接日本与世界的门户，由于是东京湾的出口，所以不论是直接进出口货物，还是作为进入东京的中转站，横须贺港都担当了一个重要的角色。因为这个原因，港口在

当凉决定离开日本前往中国时，就是从那里搭乘船只的，但由于工人和货物来往频繁，所以来往的人群成份非常复杂，当凉在那里打听消息时便受到一些在货仓内作不法勾当的人的袭击。



住宅区

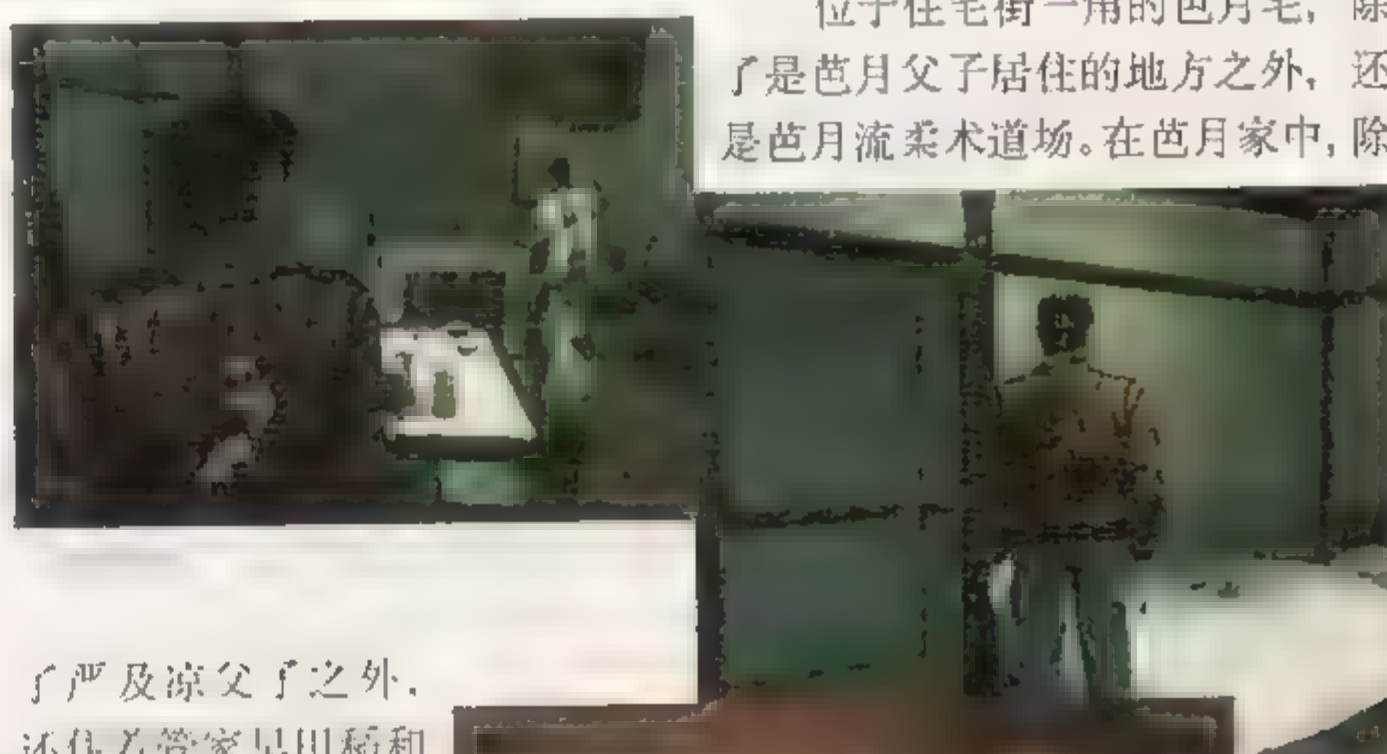
和一般的日本小镇一样，横须贺的住宅区都是以一些一两层高的平房为主。由于马路没有什么车辆行走，所以小孩们都放心地在街上踢足球。



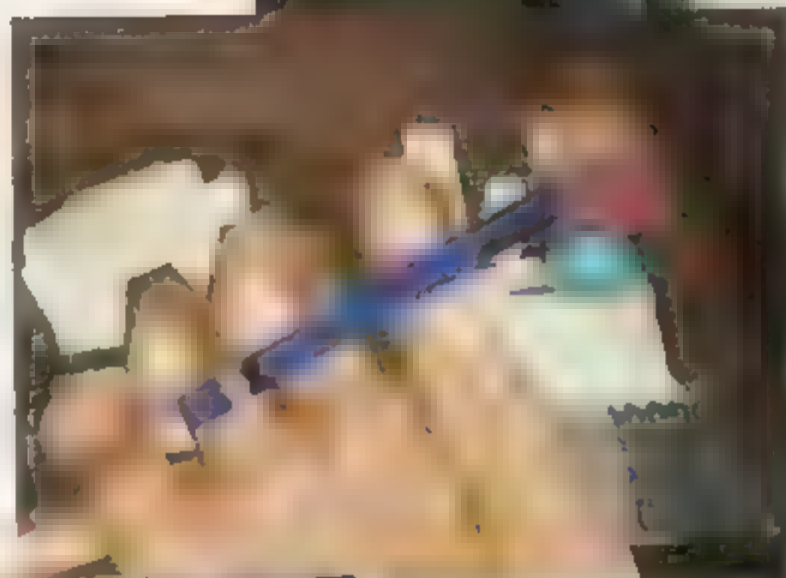
球。在房子之间，还会发现神社。虽然在那里走着会觉得没有什么特色，但是那一份平静却让人感到十分舒服。

芭月家

位于住宅街一角的芭月宅，除了是芭月父子居住的地方之外，还是芭月流柔术道场。在芭月家中，除



了严及凉父子之外，还住着管家早田稻和严的弟子福原正幸。其中早田婶婶自凉很小时已在芭月家工作，对凉而言就像是母亲一样。福原则像一个忠厚的大哥，四个人就在里面过着平淡但



安稳的生活。



道场

道场除了是练功的地方外，也是作为招待其他流派高手切磋武艺的地方。但是就在那里，严被来历不明的苍龙所杀。



游戏机中心

游戏中心内，可以玩到各式各样的街机游戏及老游戏。故事设定在80年代中期，所以出现的作品都可以通过凉来重玩那些游戏。和现实世界中一样，当凉身上没有日元时，就不能够回味这些名



香烟店的婆婆

游戏《莎木》强调，《莎木》是一款极具真实感的游戏，而这种真实感，正是从一些无关紧要的人物那里看出来。在一般的RPG中，NPC只会漫无目的地走来走去，说着同样的两三句话。但是在《莎木》中，就是一个香烟档的婆婆，也像现实中的人一样，会在不同的时候做不同的事，所以当玩者停下来看着她时，就可以发觉她确实是在“生活”着的。



带大家跨越2000年的足球游戏!



《VIRTUA STRIKER 2 VER2000》即将登场!!

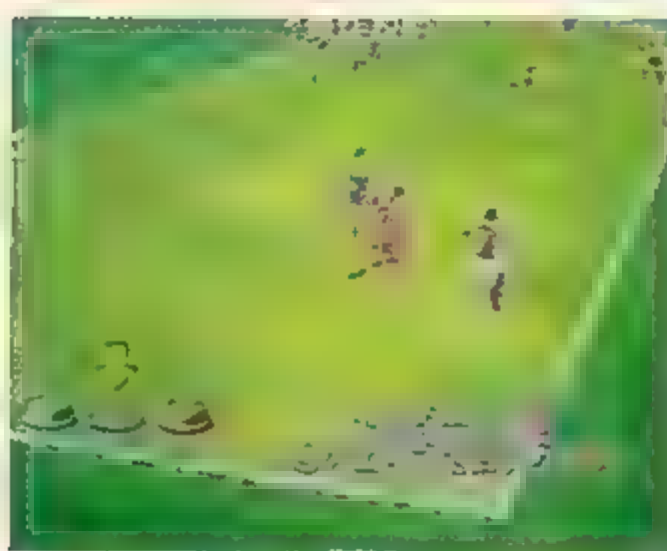


街机

SEGA

CD-ROM

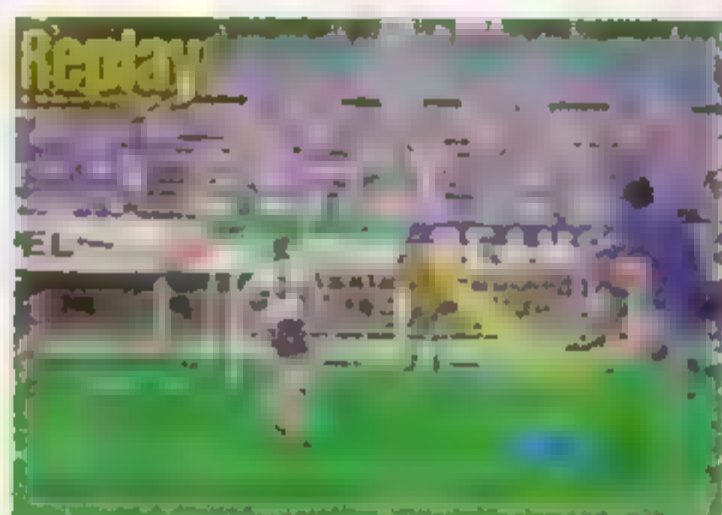
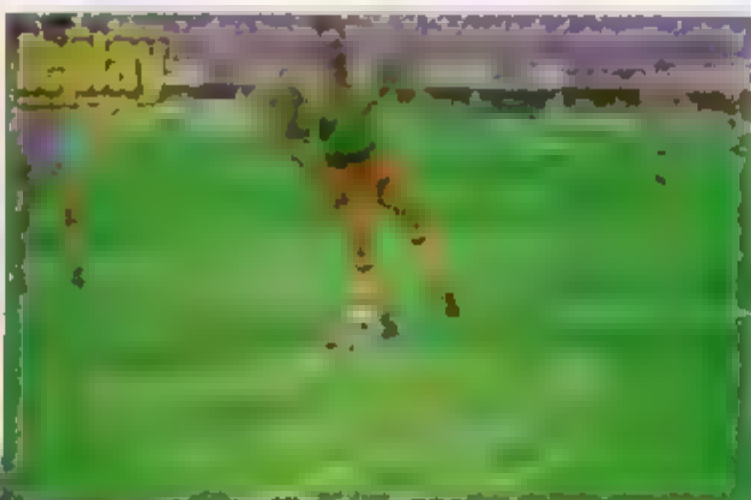
游戏类型: SPT 发售日期: 9月



这次推出的《VIRTUA STRIKER 2 VER2000》，除了由原先的 27 队增加到 32 队以外，还会加入 3 种全新的 FORMATION，使大家可以更灵活地根据当时的情况来更改战术。除此之外，选手的动作也会更为真实和漂亮。另外还会有全新设计的比赛场地，使大家在玩的时候，感觉会比从前更为真实，气氛也更加紧张激烈!

新增队伍包括了：

突尼斯、摩洛哥、挪威、伊朗、喀麦隆



VIRTUA STRIKER

1995 年 5 月 VIRTUA STRIKER 系列的第一个作品，以当时最新的 MODEL2 底板制作。使当时的足球游戏的 FANS 为之着迷。可选用 16 个国家的队伍。

VIRTUA STRIKER 2

1997 年 5 月和前作相距达两年的时间，因为利用了比 MODEL2 更加强的 MODEL3 底板来制作，所以不论从画面还是真实的程度，都有了很大改进。另外还加入了新的系统，可选用的队伍共有 24 队。

VIRTUA STRIKER 2VER 98

1998 年 6 月因为当时正是世界杯的时期，所以此游戏以当时世界杯的资料为蓝图，当然也深受大家的欢迎。

VIRTUA STRIKER 2VER 99

1999 年 1 月除了增强画面动作的素质外，对各选手的能力也作出了一定的修改。另外，系统方面的 FORMATION 也可以在比赛中自由转换，可用的队伍共 27 队。

VIRTUA STRIKER 2VER2000

1999 年 7 月以最新的 NAOMI 作底板，新加入了更多的队伍和 FORMATION。可使用的队伍多达 32 队。选手的动作更加细致和真实。



ヴァンダルハーツ VANDAL HEARTS II

汪达尔之心 2

PS

KONAMI

CD-ROM

游戏类型: SRPG

发售日期: 已发售

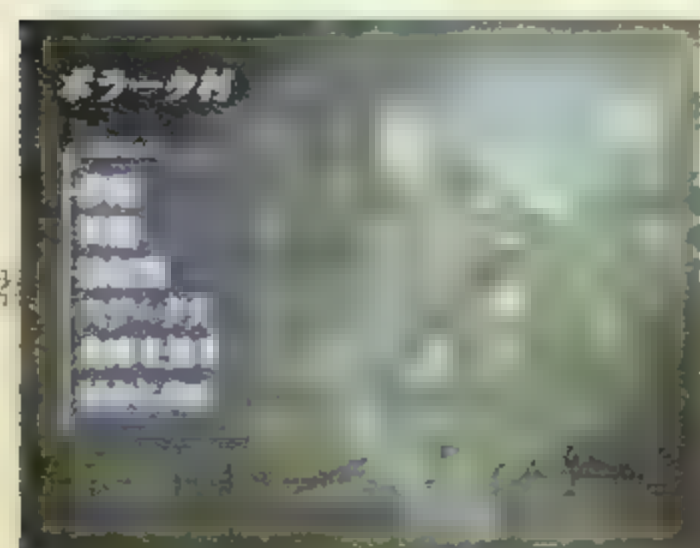
操作简介

△	移动光标、视窗光标
□	决定 / 对话
○	取消 / 按紧时可以提高光标速度
→	寻找尚未行动的友军
←	说明
↶	向左 / 右旋转
↑	上 / 下改变视窗
↓	显示敌我, 蓝色的是友军, 红色的是敌军
→	确认尚未行动的敌军攻击范围
△	移动光标
□	决定
○	说明
→	取消
←	显示主指令视窗

游戏中START SELECT 11键可以切换武器和道具

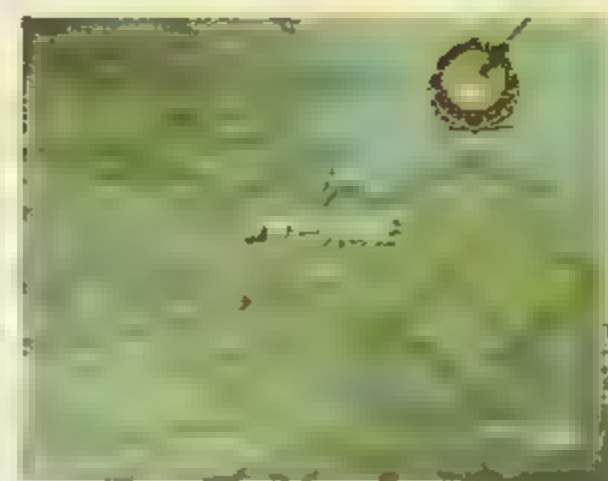
武器、道具

武器和道具的特殊技转移到另一种武器上



使用道具

当故事发展到要离开城镇时, 游戏就会来到地图画面。在地图上除了显示能够行走的路线之外, 还有各种不同颜色的圆点, 当走到这些圆点时就会发生战斗或特殊事件



在游戏世界中, 共有六种能互相克制的魔法元素, 分别是炎对冰、雷对风、圣对暗。这属性常附加在武器、防具上, 当遇上对立的属性时, 就能增加或降低其武器、防具的能力



↓	剑 - 近距离武器(需要大量EP来使用技)	↑	盾 - 近距离武器(提高回避率)	⊕	特殊 - 近距离武器(能使用多种特殊技)
↑	枪 - 近距离武器(需要大量EP来使用技)	?	杖 - 近距离武器(需要MP作魔法攻击)	→	弓 - 远距离武器
→	斧 - 近距离武器(需要大量EP来使用技)	✕	短刀 - 近距离武器	✎	投 - 远距离武器

防具的种类分别有铠、翼、轻装和魔法服等, 装备不同类型的防具时, 会影响角色大部分的基本能力, 最主要影响的数值分别有HP、MP、EP、移动格数、防御力和地形移动等

⬇	铠 - HP、EP和防御高, 能使用近距离绝技, 不过MP非常低而且移动力也很低。	⬆	翼 - 唯一一种可以飞行的防具, 移动力是所有防具中最高的, 不过HP值非常低。
⬇	轻装 - HP、MP、EP和所有能力都很平均, 适合不同类型的角色装备	⬆	魔法服 - HP和防御力低, 不过MP值是所有中最高的, 因此能大量使用高等魔法。

这个游戏和同类游戏的最大分别是在战斗时, 敌我双方都会同时进行移动, 所以玩家需要预计敌人下一步行动, 不过通常敌方都会向角色背后攻击, 所以只需在移动时移动到刚才背后的位置, 就能提高击中敌人的机率。另外如果能以数名角色围困着敌人时, 除了能使敌方不能移动, 还可以提高攻击力, 当完成战斗后, 就会计算能够获得的奖金。如果有角色死亡, 就会在这时扣去金钱, 如果没有角色死亡, 那就可以获得全部奖金。



决战

Kessen

PS2

KOEI

DVD

游戏类型: SLG

发售日期: 未定

KOEI 正式发表首个新世代PS作品

时代背景

KOEI 的《决战》(Kessen) 是以日本战国时代的集团式战斗为题材，以织田信长、丰臣秀吉、德川家康等历史人物为主角，描述他们之间的权力斗争。游戏背景设定在16世纪末，西军石田三成，在一处名为关原的地方进行了一场著名的战役。如果不是德川的东军获胜，又或是那时有某位英雄的助力，历史可能会改写。



游戏中的武将是由六万多个多边形构成的

游戏画面

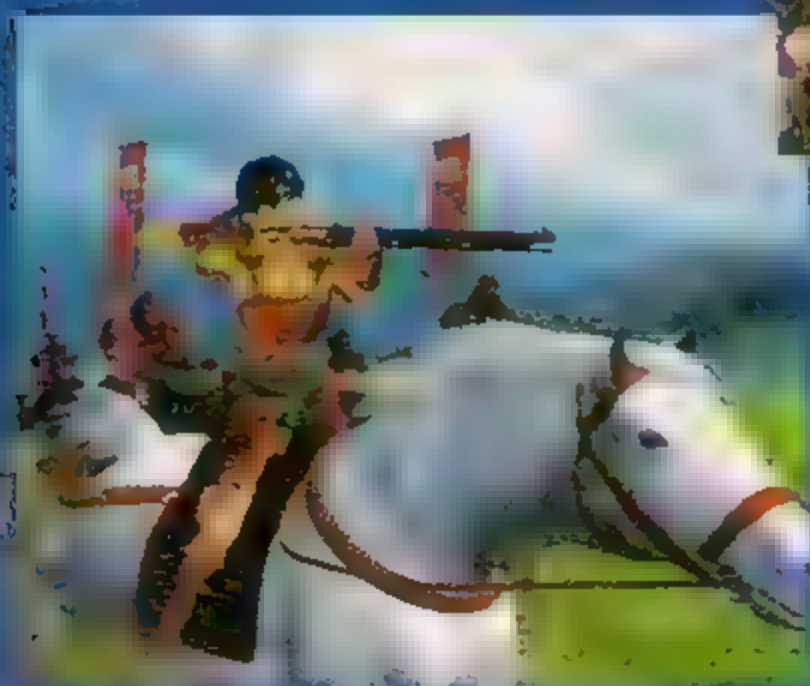
《决战》的画面采用了3D多边形技术，虽然角色和场景是由多边形构成的，但整体效果非常逼真。游戏中的武将和士兵的动作流畅，战斗场面宏大。玩家可以通过不同的视角来观察战斗，包括第一人称、第三人称和俯瞰视角。

武将与士兵的配合

在游戏中，武将和士兵的配合至关重要。武将负责指挥，士兵负责执行。玩家需要根据战场的情况，合理安排武将和士兵的位置，以达到最佳的战斗效果。



纵然有数百人同时出现在画面上，每名人物和马匹的武器和装备仍能看得一清二楚



超近距离下，武将的装备和动作清晰可见

新招式“AGENT”

《决战》中还引入了名为“AGENT”的新招式。这是一种特殊的战斗技巧，可以让武将和士兵在战斗中发挥出更强的战斗力。玩家可以通过不同的组合技来触发“AGENT”效果。

新世代PS要进一步深入民心，就得在软件方面加强宣传。而继ARTDINK之后，终于有另一间游戏厂商发表为该主机开发的作品，那就是以历史战略游戏而广为人知的KOEI。厂商于7月9日举行了一个发表会，而首个作品就是这个即时战略游戏《决战》。

果，这种效果若放在PS上最多只能做到3匹马。游戏中的武将和士兵的动作流畅，战斗场面宏大。玩家可以通过不同的视角来观察战斗，包括第一人称、第三人称和俯瞰视角。



骑兵会跟随主将的行动而前进



官方还应用了一种名为“AGENT”的新技术，那是一种内嵌的自律系统。由于游戏中每一个角色都有独立行动，为了令战场上的角色不会出现交错的问题(以往的游戏常有物件与物件出现重叠或透过的弊病)。

游戏中的武将和士兵的配合至关重要。武将负责指挥，士兵负责执行。玩家需要根据战场的情况，合理安排武将和士兵的位置，以达到最佳的战斗效果。

- 1) 整列(队形构成)
- 2) 移动(随着先导者行动加以追随)
- 3) 索敌(配合集团之间战斗对方)
- 4) 战斗(因应对手的兵种、武器和体力选择战斗方法)
- 5) 情报传播(依照所收集到的情报、传闻而判断状况)



威严的军容

女王的GOLF 2

继《女王的GOLF》之后，光荣公司又推出了这款续作。这款游戏在玩法上，与前作相比，进行了大幅度的改进。首先，游戏的画面更加精美，采用了3D引擎，使得游戏中的场景更加真实。其次，游戏的玩法也更加丰富，除了传统的击球玩法外，还增加了许多新的元素，使得游戏的可玩性更强。最后，游戏的难度也有所调整，使得新手玩家也能轻松上手，而高手玩家也能在游戏中找到挑战。

游戏中供玩家们选择的模式

游戏中提供了多种模式供玩家选择。首先是单人模式，玩家可以独自进行游戏。其次是双人模式，玩家可以邀请朋友一起游戏。此外，还有锦标赛模式，玩家可以参加各种比赛，争夺冠军。游戏中还提供了丰富的自定义选项，玩家可以设置自己的角色、球杆等，使得游戏体验更加个性化。



打击发球的改变

在打击发球方面，游戏进行了重大改进。玩家可以通过调整击球的角度和力度，来控制球的飞行轨迹。游戏中的击球手感更加真实，玩家可以通过视觉反馈来判断击球的效果。此外，游戏中还增加了各种击球技巧，玩家可以通过练习来掌握这些技巧，提高自己的击球水平。



画面上的改变，加强了临场感

游戏在画面表现上进行了全面升级。采用了高分辨率，使得游戏中的景物更加清晰。游戏中的光影效果更加逼真，使得场景更具层次感。此外，游戏中的音效也得到了优化，使得玩家在击球时能听到更加清脆的声音。这些改变共同作用，大大增强了游戏的临场感，让玩家仿佛置身于真实的 golf 球场中。

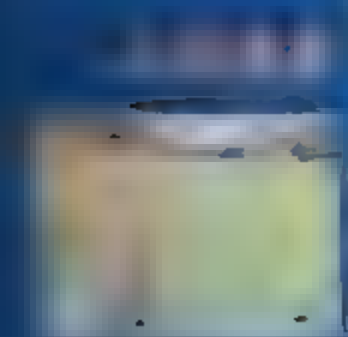


场地介绍

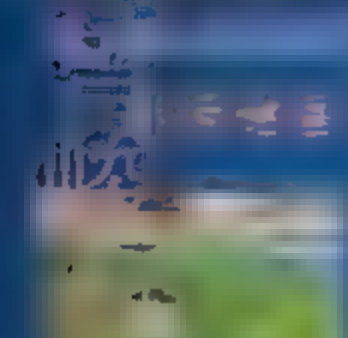
Counting Club



Counting Club 是一个充满挑战性的球场。它的布局非常独特，有许多障碍物和陷阱。玩家需要仔细观察球场的地形，制定合理的击球策略。这个球场的难度较高，适合有一定经验的玩家挑战。



这个球场的特点是地形起伏较大，球落在丘陵上会比较复杂。由于山丘众多，球落在丘陵上时，玩家需要考虑球的滚动方向。这个球场考验玩家的精准度和对球性的掌握。



这个球场的难度适中，适合新手玩家练习。球场的布局相对简单，玩家可以通过练习来熟悉击球的感觉。这个球场是玩家入门的好选择。

みんなのGOLF 2

PS

SCEI

CD-ROM

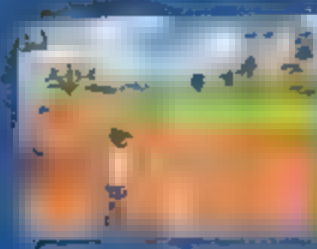
游戏类型: SPT

发售日期: 7月22日

充满个性的角色们



沙漠地区



这球场充满了南国风情，举头远眺，就是广阔无垠的晴空。耳边听着由远而近的海浪声，在这里比赛，使人能一边打球，一边陶醉于醉人的美景当中。

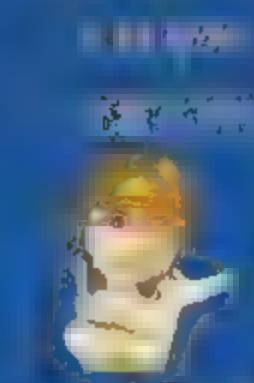


沙漠地区，是十分困难的一个比赛场。在这里比赛，玩家需要掌握精准的击球技巧，才能将球准确地打入洞中。对于想挑战高难度的朋友来说，这是一个不错的选择。

充满个性的角色们

Strash 系

Strash 系的角色们各具特色，他们的击球风格和个性各不相同。玩家可以通过与这些角色互动，了解他们的故事，并学习他们的击球技巧。



比林美

比林美是一位非常有实力的选手，她的击球非常精准，是游戏中的一位高手。



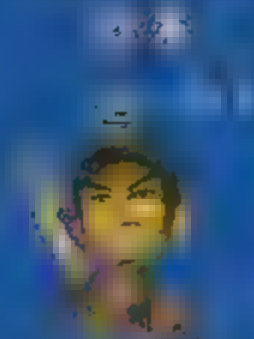
高美

高美是一位魅力四射的球手，同时也是拥有高超技术的选手。她的击球风格独特，深受玩家的喜爱。



fade 系

fade 系的角色们各具特色，他们的击球风格和个性各不相同。玩家可以通过与这些角色互动，了解他们的故事，并学习他们的击球技巧。



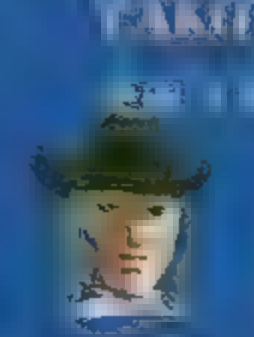
蔡伦和

蔡伦和是一位非常有实力的选手，他的击球非常精准，是游戏中的一位高手。



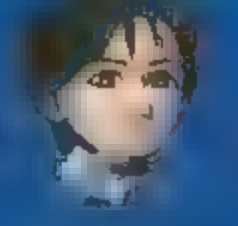
Draw 系

Draw 系的角色们各具特色，他们的击球风格和个性各不相同。玩家可以通过与这些角色互动，了解他们的故事，并学习他们的击球技巧。

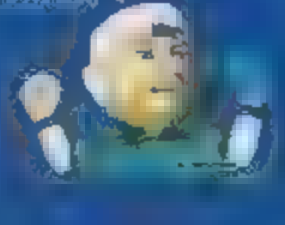


FLAN 系

FLAN 系的角色们各具特色，他们的击球风格和个性各不相同。玩家可以通过与这些角色互动，了解他们的故事，并学习他们的击球技巧。



这个球场的难度适中，适合新手玩家练习。球场的布局相对简单，玩家可以通过练习来熟悉击球的感觉。这个球场是玩家入门的好选择。



人形公主2

PS

NIPPO NICHII SOFTWARE

CD-ROM

游戏类型: RPG

发售日期: 未定

这次将会承接以往的故事,展开新的梦幻旅程。本作人形公主RPG的副标题名为“LITTLE PRINCESS”,是叙述主人公,歌路路和王子之间的冒险故事。这次介绍的是主要角色的个人资料和游戏中的各种系统,希望能在游戏未推出之前,使大家对《人形公主2》有更多、更深入的了解。

故事

马鲁人形公主,是前作的副标题,由于游戏比较短,所以大部分的玩者都感觉到很不满足,所以本集“LITTLE PRINCESS”,会大幅增加篇幅,使各位玩者能够玩得更尽兴,更开心。冒险故事是这样开始的,故事主人公歌路路是一位十分喜爱做白日梦的女孩,经常梦想着能和母亲相见,有时还会梦想遇到王子时的幸福情景:一天,歌路路在一个宝箱中,发现到一个可爱的人形玩偶,而且还从玩偶那里得到她母亲的书信,对于这个突如其来的事件,歌路路决定展开一次新的冒险旅程,把它弄个明白。



人物角色

人物角色在《人形公主》游戏里,是一个重要的环节,也是其中的一个魅力所在。在本作“Little Princess”中,会有更多充满魅力的角色登场。其中的五位,在下面将为大家做详细的介绍。至于前作中的人物,是否会在本作中再次登场呢?据日本方面的消息指出是存在可能性的,但尚未得到官方的正式确认,如果日后有进一步的消息,我们会马上为大家报道。



莉雅是治奥将军的女儿,现任近卫骑士队长一职,是一位美貌与实力兼备的少女,是马鲁国里众女性的偶像人物。



被家臣称为“顽皮公主”的歌路路,有着活泼的性格,但其草率、贪玩的脾性与她公主的地位不太相符。歌路路一直希望能走到外面的世界去冒险,寻找自己心目中的白马王子。

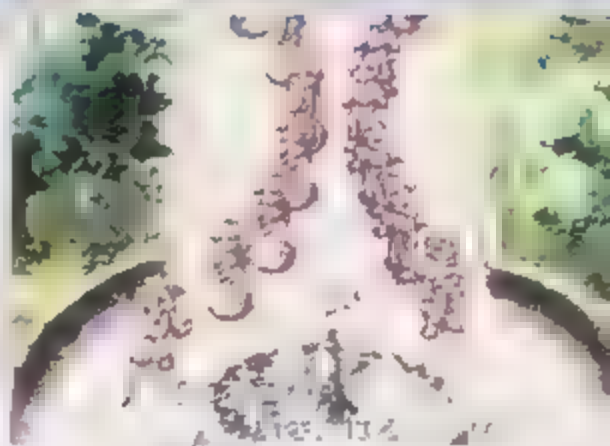
战斗

和前一集比较起来,本作“LITTLE PRINCESS”将会加入SLG原素,使整个战斗更富于战略性,不过整个游戏的战略部分,仍未设定完毕,但大致上的原则,是希望游戏战斗部分能尽量设计得简单,不论是初学者还是老玩家都能应付自如,同时也希望游戏的过程能够节奏明快、迅速,使其整体上不会有沉闷的感觉。



MUSICAL EVENT

在前作中相当有特色的MUSICAL EVENT,在本作中依然健在,玩家们可以看到主角们高歌起舞。这次在曲目方面,会有大量的增加,估计会增加到15首以上。MUSICAL EVENT是游戏中的重要环节,很多重要的故事情节会在MUSICAL EVENT中发生,所以MUSICAL EVENT不仅仅只是给玩家们听听音乐而已,对里面的人物对白、情节等大家可要留意,否则故事便难以发展。



治奥是马鲁王国士兵队的统领,是一位刚勇正直的武者,曾经和马鲁国王在战场上并肩作战,那时,治奥已是国王身边的随行剑士。一直以来,治奥都深得士兵们的信赖和爱戴,是一位战场上的强者。



兰迪从歌路路小时候开始,已是她身边的近卫骑士,专职保护歌路路的安全,由于兰迪管不了歌路路,不能使她顽皮的性格得到改变,所以经常被治奥和莉雅责骂。

歌得雅是一位温文尔雅的少女,对于礼仪十分在行,与歌路路相比起来,带有另一种特殊的气质。她是歌路路的亲友。



チョロQ

Q-CAR

让你开心的小汽车又来了!

PS

TAKARA

CD-ROM

游戏类型 RAC

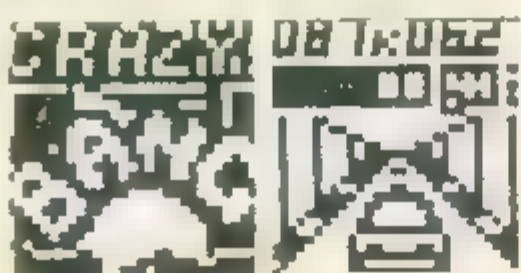
发售日期 8月上旬

利用各款充满卡通感的小汽车,在各式各样新奇古怪的城市里进行不同的Mini Games,有时还会遇上各种奇怪的事情,玩者还可以利用城市中那些制作者精心设计的捷径和隐藏通道来更快地完成整个旅程.Q-CAR这款游戏的作品一直以来都受到各方面的好评,在不知不觉系列的第4款已正式对外公布了,在这一集中,城市范围将会大大地扩大而且还大幅度地强化了整个Mini Games的部分,当然在系统上还会加入大量的新元素.这次,我们将会为大家介绍一下新一集Q-CAR的游戏模式、首版地图和Pocket Station中的秘密.



Pocket Station

在Pocket Station中会有大量的Mini Games让玩者游玩,其中一二公布了的游戏真的十分有趣,首先玩者需要全速开动引擎,使车子全速前进,在400M的赛道末端会设有一道关卡,即使是要使车子停在最接近墙壁,越接近便越好,不过如果玩得太迟,最后可能会导致车毁人亡.这一集Q-CAR的Pocket Station游戏十分丰富.



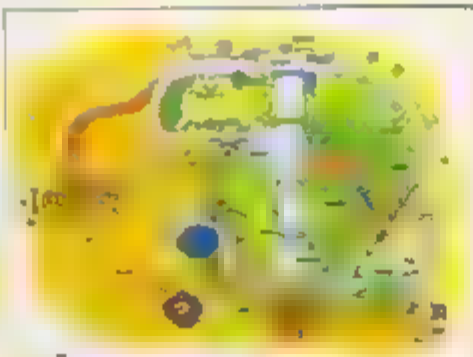
各街道的地图

Station还有一个特别的地方,在Pocket Station来得到各个城市,并会记录各个宝藏的位置,所以在Pocket Station, Q-CAR4的游戏十分有趣.



首版Red City

游戏开始后的第一个城市,这是一个居住的地方,整体上街道的配置,城市范围已不是很大,是游戏的好地方,还有玩者应该记住,在沿途上的宝箱来强化自己,这是重点所在.



ほうけんに出る冒险模式

这是一个单独的冒险旅程,玩者需要驾驶着自己心爱的车子,在各个城镇,在当街的角落里,到处都会改着一个个宝箱,其中大部分都是用来自强化自己,还有每一个城市的赛道中心会举行一次Grand Prix

比赛,玩者要夺取冠军,然后到下一个城市去继续旅程,这个模式的目的,便是成为各个城市的第一名.另外,每过一个城市都会获得一个印记,玩者可以通过手记簿随时随地查看自己曾到过的地方.



とりあえずあそぶ初級模式

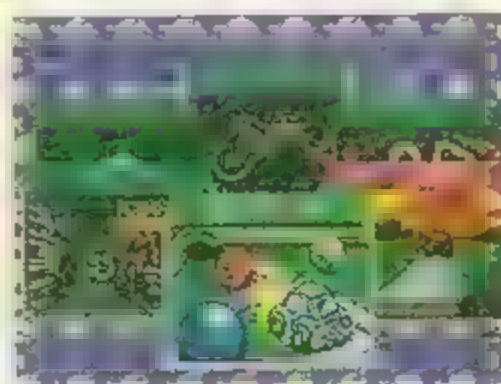


入系

CAR的玩法,如果你第一次玩这款游戏可以将这个模式作为游戏的起点.

ふたりであそぶ双人模式

在前两个模式中,玩者不能利用当时的赛道来进行对战,不过作为一款赛车作品,又怎能没有比赛对战模式呢?所以游戏提供了这个双人模式.在这个模式中,玩者可以和朋友们各自驾驶着自己心爱的车子,在不同类型的MiniGames中进行双人对战.游戏中提供了很多非常有趣的MiniGames,像什么桌球、SOCCER等等,都是些非常搞笑、能让你玩得很开心的游戏,当然玩者也可以选取不同的赛道来进行正规比赛.





VAGRANT STORY 特

PS

SQUARE

CD-ROM

游戏类型: AVG

发售日: 未定

SQUARE自从加入PS后,除了推出该公司的名作如《FINAL FANTASY》及《SAGA》系列的新作外,还开发了不少全新的作品,使大家有机会接触到更多高水准的游戏。其中的《FINAL FANTASY TACTICS》,除了能吸引到一帮《FF》迷的拥护外,还受到一些喜欢玩SLG的朋友的称赞。而负责创作《FFT》的松野泰己,在两年后的今天终于公布了他的最新作品,不过这可不是《FFT》的续篇,而一款风格独特的全新AVG。

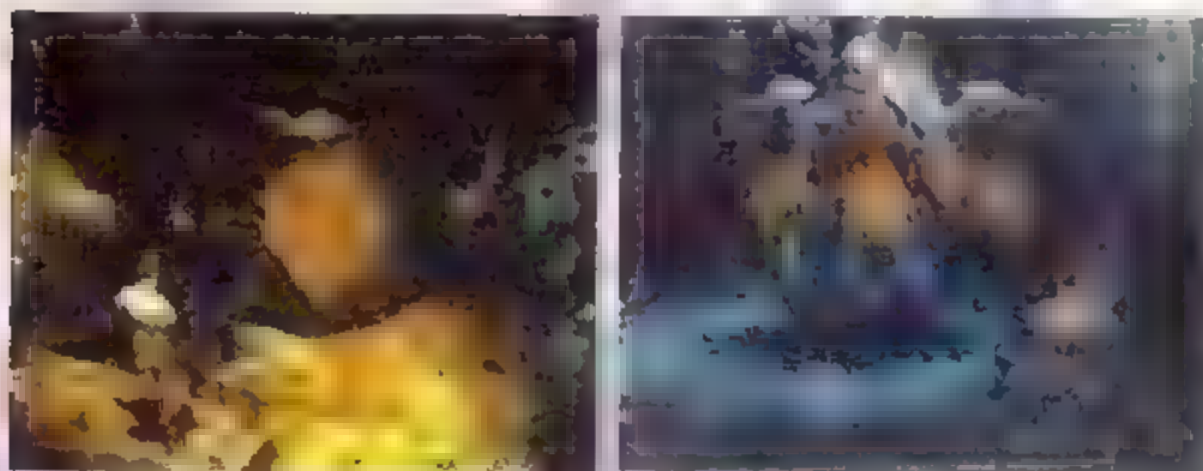
气氛诡异的背景世界

虽然松野这次推出的是全新类型的游戏,而且作品的背景也和《FFT》全无关系,但是从画面上的一些风格,与及同样以架空的中世纪欧洲为背景等,都可以或多或少找到一些关连。回到游戏本身,它是以一个名为华伦迪亚的地方为舞台,而主角的冒险,则会从一座庞大的古堡和附近的地方开始。由于主角要解放的古堡已为邪教占领,加上里面那些魔龙、骷髅等怪物,所以游戏处处都透着诡异的气氛。



冒险?角色扮演?动作游戏?

虽然本作是个冒险游戏,可游戏中的动作成份却十分高。说到冒险成份,玩者所控制的主角为了要解开各种谜题,需要在迷宫之中进行



调查和搜集情报,所以说它是个冒险游戏,实在绝不为过。但

是在冒险的途中,会有各种怪物在主角面前出现,这时游戏会自行进入战斗状况,而玩者就要以动作的形式,依靠自己的技术来将敌人击倒。所以从这方面来说,里面也有RPG和动作的成份。总体来说,除了战斗部分之外,各位完全可以把它当作是一款以中世纪欧洲为背景的《Parasite Eve》。

故事的开端——古利兰事件

本隶属于犯罪者处理班的工作员亚殊利,在杀害了元老院的重臣巴多巴公爵后逃去无踪。但在事件发生的一周后,亚殊利又再次出现,并加入了调查巴多巴公爵宅被占的事件,并发表了一份所谓的报告书:“巴多巴公爵宅



被占据事件,其实是由宗教集团万伦根普所策动。虽然事件及其所引发的暴动最终得以解决,但是事件的主谋薛尼却在现场失了其踪迹。为了追查他们的目的,各位同志!我——亚殊利,会继续进行追查。”

一正一邪的重要人物

游戏的主角,是华伦迪亚治安维持骑士团的成员。在他任职的期间,曾多次解决种种危险的任务,但是因被传杀害了元老院的重臣巴多巴公爵,而开始了逃亡生涯。

原名、年龄均不详,薛尼只是他自称的名字。由他率领的宗教集团万伦根普,以末世论而吸引了不少信徒。双手装备了锋锐利爪的他散发着不可思议的魅力。



——用可爱的机械人展开行动吧！

多伦是个天才科学家，却制造了很多协助抢夺宝物的战斗机械人！

——已投入到这个被可爱的哥般包围的盗贼世界吧！

トロンビヨーン

多伦与哥般

PS

CAPCOM

CD-ROM

游戏类型：SLG

发售日：已发售

这艘名字极长的加积鲁诗夫多号是一艘飞船，也是本作的女主角多伦和飞行海盗波吾的家兼大本营。这里有很多房间，哥般们就在里面工作，玩家则在这里进行各种行动，如兵器开发、哥般的训练、出击前的选择等。

司令室是最重要的房间，所有对外行动都是从这里指挥的。“出击”、“侦察”是这里最主要的行动事项。“出击”是由现在的地点入侵到某一目的地，选择了这个指令后只要再选择想到的地方就行了。

“侦察”是派出一只哥般到各地区搜寻道具，有些珍贵的道具只能靠这种方法才能取得。

这房间的主要目的就是战斗用机械人进行改造。哥般在这里工作不但可加强它们的攻击力和防御力，还能制造出各种防具、零件和回复体力用的道具，在游戏后期还可以造出强力的武器。和哥般交谈的话，也可以得到有用的知识和意见。

在食堂内可制造出各种料理，更可以发明很多新的菜单。成功做出美味的料理，哥般们的骄傲度就不会提高。料理的制作方法是个秘密，但发明新菜单就必须有材料，材料可用金钱购买。

仓库 管理道具

美其名曰是管理道具，实际上却是收藏盗抢得来的物品。在这里除了可以进行“鉴定”外，还可以买卖道具来换取金钱。“鉴定”这指令是确认不知名的道具的用途和名称，当每次进行出击后，请务必来此一趟！特训部屋——训练哥般顾名思义，这里

就是训练哥般的地方。玩家可依目前的需要，而决定训练“攻击力”或“速度”。训练是以迷你游戏的方式进行的，成功过关的话就能增加指定点数。另外，这里也是下载POCKET STATION GAME的地方，主要用作培养哥般之用。

在这里能够召开出击前的会议，不过会议室内没有指令栏供玩家选择，只有多伦和数只哥般一同坐在桌前说话。玩家此时只需留心听听大家在说什么就可以了。大家说的话题对以后的战略是很有用的。

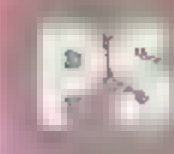
随着游戏进行，出击的次数会越来越多，而哥般的骄傲度也会越来越高。当骄傲度升至一定水平时，哥般就不会听从玩家的命令而胡乱行动。这个胆怯部屋就是为了减低哥般的骄傲度而设，这房间可说是一个刑场，里面有很多刑具。通过它可以使哥般们时常保持着顺从的心。

在飞船内的战斗机械人全都是多伦设计的，随着游戏发展，这些机械人也可以在开发室进行改造。最基本的形态当然是有手有脚的人形机械人，但也有些是坦克形的机械人，战斗时玩家可按各种按键来控制它们，不过由于有多种不同形态的机械人，所以即使是同一按键，对不同的机械人也有不同效果。

新角色追加

PS版的《JOJO》除了新增了和达比对决的“放钱币”和“扑克牌”两个迷你游戏外还增加了一些PS版的新要素。这次要介绍的是这个PS版追加的角色。

现在已经知道的新角色，分别是在“JOJO”第3部中，人气度第2位的皇帝“荷鲁荷斯”、在埃及境内使承太郎等人疲于奔命、被安努比斯神占领了内心的“二刀流波鲁那雷夫”、巴斯迪女神“玛莱亚”和迪奥府第内，也曾在街机上出场的亚空瘴气“瓦尼拉·艾斯”，PS版大致就新追加了以上4人



CAPCOM

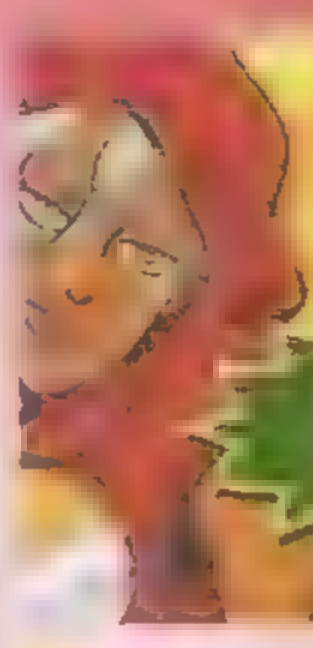
CD-ROM

游戏类型: FIG 发售日: 已发售



他的STAND便是了，的耶杀枪的荷鲁荷斯，其本身是那种需要借着和他人组合才能发挥实力的人，其人生哲学的座右铭便是“不要第一，只求第二”。于漫画第15卷登场，从和倒吊男“杰卡尔”合作攻击阿布德尔开始，直到杰卡尔倒下后便逃走了，其后还和杰卡尔的父亲杰·乔瑟发生冲突，差点儿命送黄泉，最后觉悟想暗杀迪奥，可惜最终还是失败了。

杰卡尔倒下后便逃走了，其后还和杰卡尔的父亲杰·乔瑟发生冲突，差点儿命送黄泉，最后觉悟想暗杀迪奥，可惜最终还是失败了。



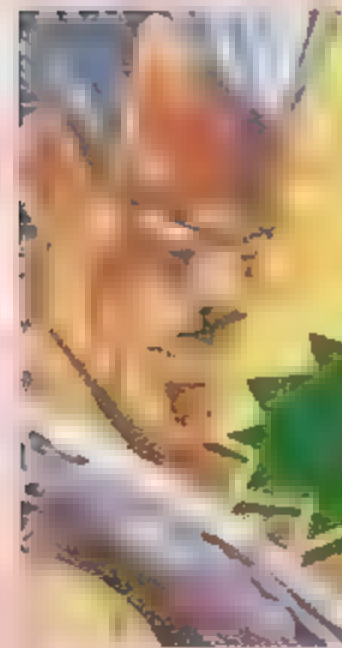
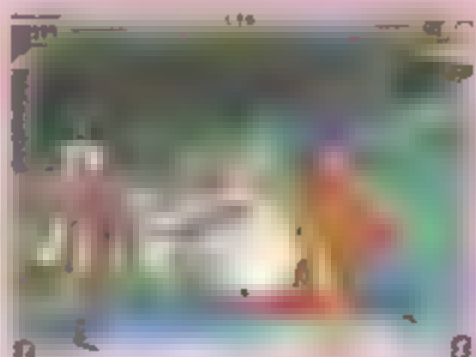
其STAND能力可以使触摸的人身上带有磁力，犹如磁石一样。也因为这样，身体带有磁力的人便会吸引四周的金属物(比如铁钉、锤子等)，使得四周都是杀人的凶器。漫画内和玛莱亚周旋的就是阿布德尔和祖瑟夫、祖斯达，二人除了成为磁石外，还被引到火车铁轨上，幸好阿布德尔的红色魔法书最后成为夷，借着二人强大的磁力，把玛莱亚关在他们中间，把她击倒。

可立即使用的隐藏角色!

街机版的隐藏角色，迪奥、影子迪奥和年青版迪奥除了在PS版出场外，还可以于开始时就使用，而且选择时不需要输入繁复的指令。PS版的人数从基本的10人、隐藏的3人加上本期介绍的4名PS版新人，总人数便达17人，就算不计迪奥、波鲁那雷夫和祖瑟夫3名和原来角色能力不同但外表一样的角色，仍有14人可以选择。



STAND的能力可使其本身自由漂浮于空间之中，对迪奥一片忠心。本身已死过一次，后来借着迪奥之血以吸血鬼的姿态重生。其所在地就是迪奥的府第，确保没有敌人入侵。开始时阿布德尔先死在他高速的亚空瘴气之下，接着小狗伊奇也不敌，可惜瓦尼拉·艾斯本身是吸血鬼之身，最后死于阳光之中。



二刀流波鲁那雷夫由和安努比斯神“恰夫”的对决开始，再经过理发店的大叔，波鲁那雷夫终于破宿于刀中的安努比斯神占领了内心!本身的银色战车加上安努比斯神的力量，使波鲁那雷夫变成二刀流的剑手。和漫画一样波鲁那雷夫会和承太郎战斗，直至承太郎把剑打断后才回复正常，而另一半宿有安努比斯之魂的刀则掉落到深海之中。



PS

ATLUS

CD-ROM

游戏类型: RPG

发售日: 未定



GROWLANSER

GROWLANSER

グローランサー

大家看到此作的人物设定时, 是否感觉它好像与某个游戏的人设十分相似。其实你有这种想法也不足为奇, 因为负责此作人设的插画家, 便是负责“LANGRISSER”人设的漆原智志先生, 相信很多漆原智志先生的 FANS 会十分期待此作。

“NON STOP DRAMATIC SYSTEM”的系统, 其实是一个使玩家在移动, 收集情报或战斗中, 都会不停地出现各种不同 EVENT 的游戏。每出现一个 EVENT 之后, 接着便会出现下一个 EVENT, 基本上整个故事的剧情, 都是由 EVENT 所组成。



REALTIME MISSION CLARE, 而此系统也算是 GROW LANSEER 的最大特色, 因为一般的角色是在地图上移动并遇上敌人, 然后进入战斗画面。不过, 此作则不同, 因为在游戏进行中, 会突然发生 EVENT, 然后出现 EVENT 的地方会变成战场。比方说, 当你在某个小村落收集情报时, 突然会出现一个敌人, 便会成为战场。由于此作的制作班底就是“LANGRISSER”的开发人员, 因而进行战斗的方法, 也与“LANGRISSER”十分相似, 是以 SLG 的形式来进行战斗。



主角

被预言称是拥有拯救世界之光及毁灭世界之暗的青年, 他的母亲也因此预言, 而把他遗弃, 幸好得到圣罗亚王国的宫廷女魔导师仙杜娜收养, 才不致饿死街头。虽然他能够健康生存至今, 但由于主角拥有那个极端的预言, 因此仙杜娜一直要他留在家中, 过着与世隔绝的生活, 所以他的梦想, 便是到外面的世界去。

奥兰斯

扎斯

嘉莉

露丝

迪比



游戏机发展史

相信各位朋友对现在的PLAYSTATION、DREAMCAST和NINTENDO 64都有一定的认识，但不知你们又知不知道历年以来游戏机的发展是如何呢？现在在此为大家回顾一下从前游戏机的开发历史。

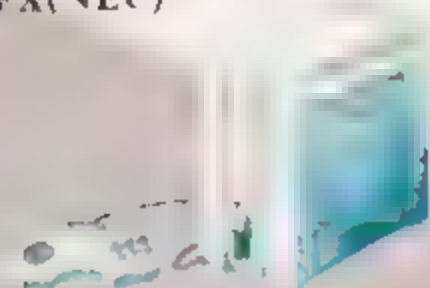
第一章 过去、现在、未来

1972年

1972 ATARI2600(ATARI)



PC FX(NEC)



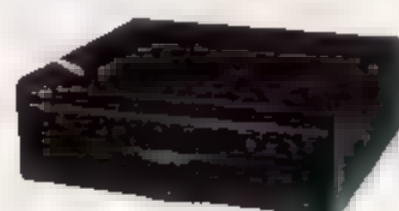
3DO Interactive Multiplayer FZ-1 Real(Panasonic)



1983 FAMILY COMPUTER(任天堂) SG-1000(SEGA)



1994 LASER ACITVE(PIONEER)



1990 SUPER FAMILY COMPUTER (SFC)

1984 MK- II (SEGA)
1985 MK- III (SEGA)



1986 MASTER SYSTEM(SEGA)



1988 MEGA DRIVE(SEGA)



1987 PC ENGINE(NEC)



SEGA SATURN(SEGA)



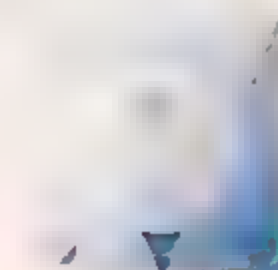
PlayStation(SONY)



1996 NINTENDO64(任天堂)



1998 Dreamcast(SEGA)



在那段日子

(1952年~1971年)

在50年代末至60年代末，人们只能玩一些单色、只能输出极为简单音效的游戏机。1972年，美国推出第一部名为ATARI2600VCS(雅达利的游戏机。这是当时唯一能够输出黑白以外颜色的游戏机。



红白机上台(1983~1993)

1983年7月13日，日本任天堂公司推出了名为FAMILY COMPUTER(FC：红白机)的8位家用游戏机。同年同月同日SEGA推出其第一部家用游戏机SG-1000。然后在1984年推出了性能较高的第二代主机MK-II。1985年SEGA推出的第三代主机MK-3和其后开发的第四代主机MASTER SYSTEM都是8位游戏机。1986年，任天堂公司推出了第一个除游戏带之外的软件媒体磁碟机以加强红白机的性能。1987年时，原本致力于日本电脑PC98X系列的NEC公司推出其8位游戏主机PC ENGINE(PCE)。这款主机使用一种名为HU CARD为软件媒体的主机，所以其体积、重量比FC和SEGA系列轻便、细小。1988年，SEGA推出第一部使用16位处理器MEGA-DRIVE。同年，NEC为了提高PCE的质素，推出第一部以CD-ROM为软件媒体的配件，第一款作品就是移植自游戏机中心的《STREET FIGHTER》。



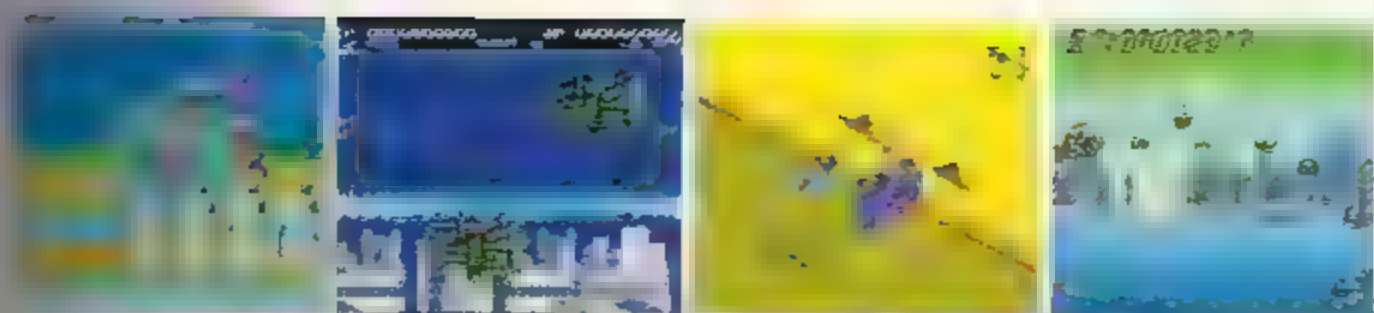
继PCE推出CD-ROM配件之后，1990年11月，任天堂公司推出新一代游戏主机SUPER FAMILY COMPUTER(SFC)，是继MEGA DRIVE后另一部16位主机，可在32768色中选择256色。之后NEC和SEGA分别推出加强附件或加强性能的主机，NEC的有SUPER GRAPHIC、CD-ROM DUO、CD-ROM DUO-R，SEGA的有MEGA DRIVE 2、MEGA-CD2。1992年，任天堂公司在SFC上推出了第一个3D立体游戏《STAR FOX》。之后SEGA又推出了可以装在MEGA DRIVE上的加强附件32X。



在SFC推出首个立体游戏后，MEGA DRIVE和其附件32X也同时开发了立体游戏。1993年，美国雅达利公司推出了全世界第一部64位主机-JAGUAR。1994年底，有很多日本公司推出或宣布新类型主机，全都使用32位处理器，其中有使用LD-ROM为软件媒体的LASER ACITVE(PIONEER制造)，以动画游戏为主的PC-FX(NEC制造)，一部可以提供网络服务的主机PIPPEN(BANDAI制造)、移植电脑游戏的3DO Interactive Multiplayer FZ-1 Real(Panasonic制造)，另外还有其



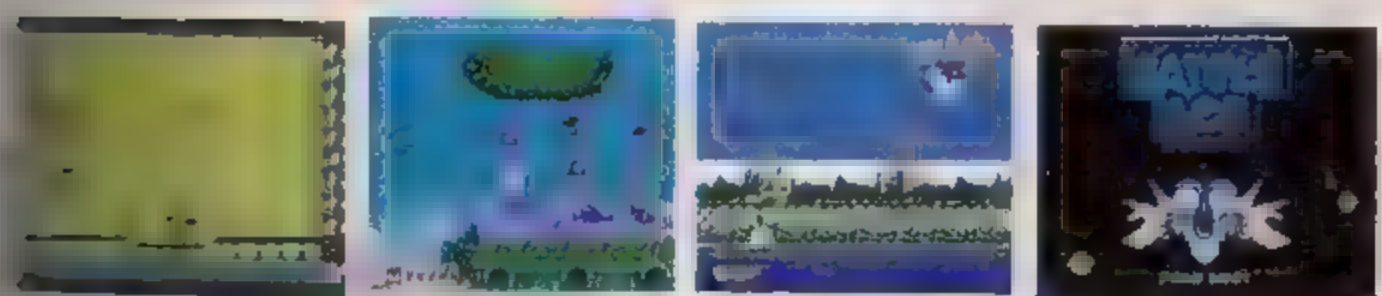
他主机，如VICTOR、BA-X、MARTY等。游戏的软件也由传统的卡带转为以cd-rom为主要媒体，其后SEGA于1994年11月29日，推出其新一代主机-SEGA



置两枚SH-2的32位处理器。1994年12月3日，SONY第一部家用游戏机PlayStation。1996年6月23日，任天堂第一部64位主机NINTENDO64。

2. 年)

11月27日，SEGA推出首部128位主机DREAMCAST，以CD-ROM(Compact Disc Read Only Memory)光碟为软件媒体。1999年3月，SONY在日本召开了发表会，宣布了PS2(暂名)，所使用的软件媒体分别为CD-ROM(Compact Disc Read Only Memory)和DVD-ROM(Digital Versatile Disc Read Only Memory)。1999年5月，在美国洛杉矶任天堂公司发表了其新主机DOLPHIN的主机规格，软件媒体是DVD-ROM。



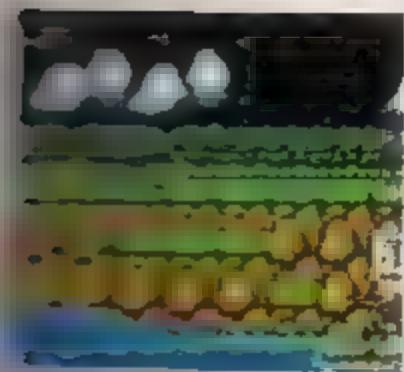
第二章 游戏的起源

以前的游戏机，游戏画面主要以一些非常简单的线、点、图为主，也很单调。推出雅达利后，游戏画面能够使用黑、白以及彩色，画面开始变得鲜艳一些了。进入FC时代，游戏画面色彩更为丰富，音乐也有节奏，游戏型态也从简单的射击游戏。这是创作新类型游戏。以下介绍的是83-90年曾经大受欢迎和经典街机作品。

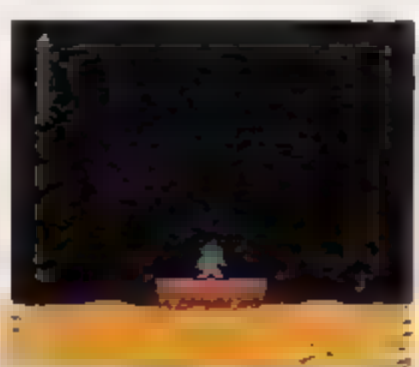
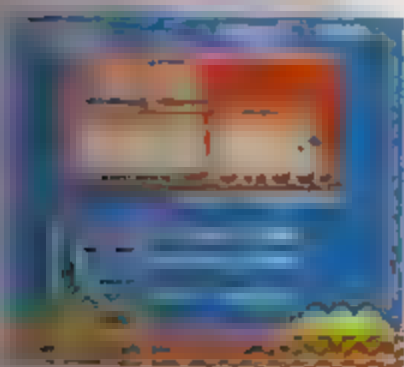


1. 超级马里奥兄弟

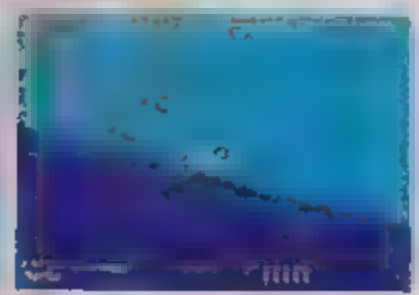
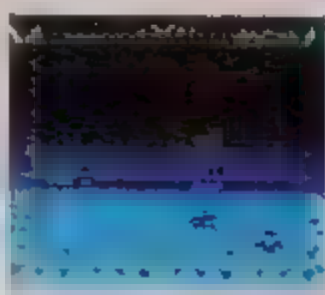
《MARIO BROTHERS》(《超级马里奥兄弟》)，制造商：任天堂。这是最具影响力的作品，如以人物身体踩敌人来消灭敌人；以破坏物件和攻击敌人；按跳跃的时间长短来判断跳跃高度；道具可以提升角色的能力，不用完全消灭敌人就可以过关。一定次数关卡后就会遇到敌方首领，能以不同的方式击败。跳关：完成游戏后，继续进行时，敌人能力会提升；有隐藏关卡：若能符合特殊条件，就会出现特别事件。当角色死亡后，不用从起点再次开始游戏。KONAMI推出的《魂斗罗》



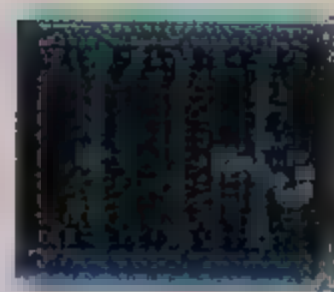
，以2D画面来模拟3D视觉效果，方法是不断地在画面上输出一幅又一幅的简单立体图像以使画面有立体的视觉效果。HUDSON在PCE上推出的《炸弹人》是第一个能四人一起进行的游戏，打破了二人同时进行游戏的限制。



1985年的《DRADIUS》，游戏以收集能量器来自由提升战机的能力，机身上设置防护罩和制造助手出来战斗。在这以后，SEGA推出了《TWIN BOMBERS》，游戏以射击道具来提升战机的能力。其后，SEGA在FC和PCE上推出了《FANTASY ZONE》，FC上的有



《1942》、《1943》和《1943改》，而PCE上则有《1943改》和《1941》，在FC版中，玩者可以自由设定战机的基本性能，IREM在PCE上推出了《R-TYPE》，但由于容量问题，所以把这个作品分为PART I和PART II两部分来推出，其特色是在第三版中出现巨大战舰，能使用道具来保护战机、向敌人攻击或加强攻击力，也能够储存能量来加强攻击力。SEGA在MK-III上推出《FANTASY ZONE》，游戏将以获得能量器来提升战机的能力的系统转变为以获取金钱来购买装备，是游戏史上第一个和金钱有关的游戏。



1. 赛尔达传说

《赛尔达传说》是任天堂继《超级马里奥兄弟》后的另一个著名作品，是动作角色扮演游戏(ARPG)。1986年的《DRAGON QUEST》(《勇者斗恶龙》，制作公司：ENIX)是第一个由日本人原创的RPG，游戏的目的是消灭魔王。特色是队伍中只有主角一人，没有其他同伴和NPC；战斗方向为正面。1987年，另一游戏制造商SQUARE制作了其第一个RPG游戏《FINAL FANTASY》，其系列曾制作出多个原创系统，包括具有时间观念的战斗系统、职业史变、以在横向的观看方式来制作战斗画面、不使用经验值方式来提升人物等级、战斗时召唤强劲怪兽等。



SEGA制作的《俄罗斯方块》是另一个对以后的游戏发展很有影响的作品，也是最普及的游戏，游戏中只出现简单的方块，玩者需要不停地把从上方落下来的方块拼成一条直线以使部分方块消失，游戏虽然看似简单，其实难度很高。继这款作品以后，厂商们也开始开发类似的作品。



第三章 红花需要绿叶配

游戏机的配件

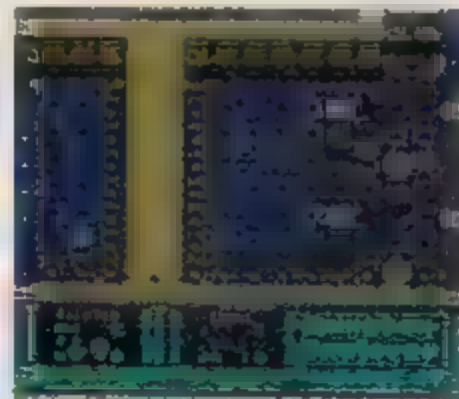
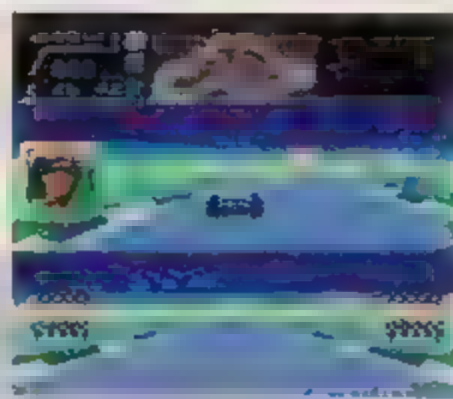
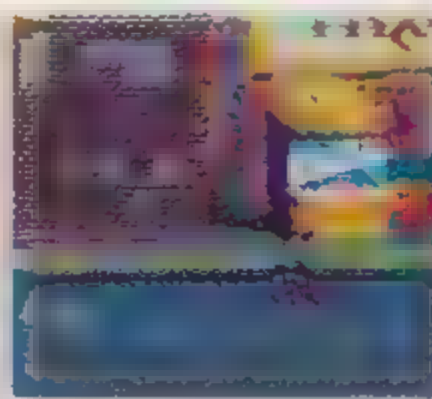


在家用游戏机移植了《STREET FIGHTER 2》后，JOYSTICK就开始在市场上推出，不久发展到一些手柄能够连续代替人手来出连射；随后还有一些手柄可以记忆玩者所作出的动作；还有的只需按入简单的指令就可以重复使出刚才玩者所输入的指令。还曾推出过无线手柄，因为有医学报告说长时间玩游戏会影响视力；其后还推出了一些会震动的手柄和装有ANALOG控杆的手柄。

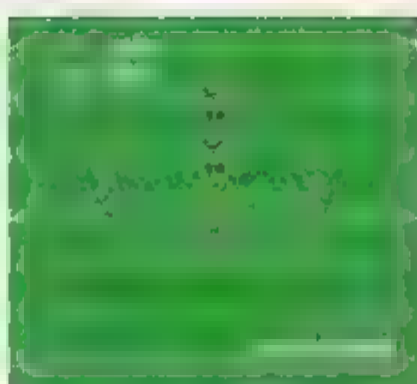


存档设备

在FC时代，游戏都是以游戏带为主，当要储存记录时，除了以密码的方式来记录游戏进度外，就是使用游戏带内的记忆体来记录游戏，这样就出现两个问题，第一是当记忆的电池用尽电力时，游戏的记录会消失；第二会使游戏带的制作成本上升。因此在PC ENGINE和MEGA DRIVE主机内设置了一个专门用来记忆游戏的记忆体，这样虽然可以降低



低游戏制作成本，但还是解决不了电池没电的问题，这之后在MEGA DRIVE上推出了可以把游戏记录从主机中转送到盒带内的记忆卡，而这个配件就成为以后次世代主机所使用的记忆卡的雏型。其后，SONY在PlayStation上用专门的记忆卡来记录游戏。



MEGA DRIVE 记忆卡



FC时期曾经推出过一盒非常特别的扩展卡，特征是其两端都可以连接游戏带，生产这个配件的原因是当时制作盒带的成本高，而某些游戏程式在别的游戏上可以再次使用，如果能够再次使用原来的程式，就可以降低制作成本。PC ENGINE上曾推出过一张ARCADE CARD的扩展卡，是为了在移植街机游戏时能够达到比较高的画质。

这以后SEGA在次世代主机SS上推出了一盒容量为1M的RAM卡，因为在移植或创作高画质游戏时需要的暂存记忆体超出本身游戏机的范围，为了在不删除游戏内容的前提下保持原有游戏的画质，所以使用这个配件来暂存资料。其后又推出了4M的RAM卡，使移植或原创的游戏画质能够更高。另外还推出了一张VCD卡，因为当时社会上正流行VCD视像软件，这样就可以进一步扩大市场。另外在N64上推出了一个震动器，这个配件装在N64的手柄上能够配合游戏来作出震动。



在游戏机的发展中，除了主机和外置硬件的改进，还有一些特殊的专用配件以使玩者感觉更好，分别有FC时代曾推出的赛车游戏专用的能产生立体效果的3D立体眼镜，为加强进行电车比赛时的真实感而推出的吹气电单车，由TAITO推出的《打砖》游戏的专用手柄，其特色是在控制器上有一个可转动的圆盘，用来移动游戏中的板，著名模拟游戏《电车GO!》的火车控制器，钓鱼游戏专用的钓鱼杆，KONAMI的跳舞游戏《DANCE DANCE REVOLUTION》的跳舞毯，另有一款音乐游戏《FATMANIA》的揉碟盘，会震动的光线枪等。

第四章 其他和游戏机相关的事件

1958年 - 1980年

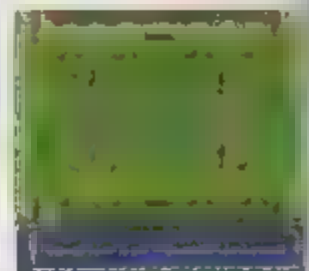
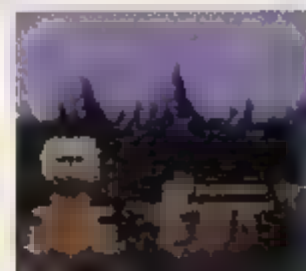
早在50年代时，美国已经有商人推出电视游戏机，但在当时制作一部游戏机的成本非常昂贵，售价自然也很高，一般人难以负担得起。



1972，美国又有一家公司开发电视游戏机——ATARI 12600(雅达利)，其后这家公司将其改良为ATARI，游戏资料以盒带来储存，使游戏不再局限在主机上。虽然在当时游戏的制作技术已经提高了不少，但售价仍然居高不下。

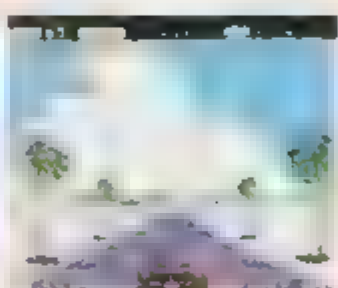


这时游戏市场开始受到商人们的普遍关注，有些比较吸引人的游戏也曾被炒到高价，同时商人也开始输入其他类型的游戏和其周边产品。游戏机、游戏、周边产品和附属产品等开始逐渐形成其独特的市场运作结构，开始有了自己特有的文化。

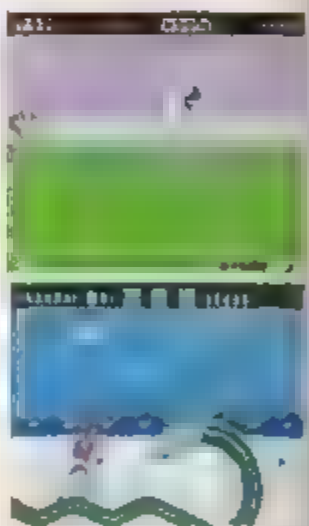


NEC公司推出的CD-ROM配件

NEC公司在推出了CD-ROM配件时，还同时移植了街机首款格斗游戏《STREET FIGHTER》。当时游戏的移植度相当高，所以很快吸引了喜爱这个游戏的街机玩家，这之后NEC为了能够移植更多当时街机上著名的游戏来吸引更多玩家，所以推出了一张ARCADE CARD，这样就把更多喜爱街机的玩者变成了PCE的机主。直到现在，商人们还不断移植或改编街机游戏在家用游戏机上推出。

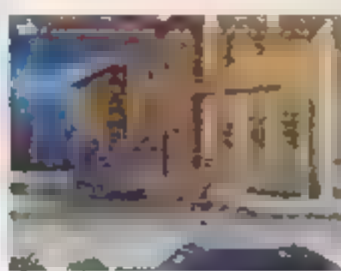
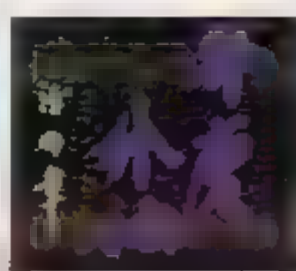
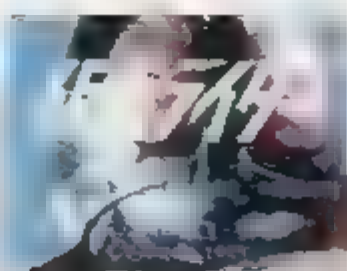


虽然部分消费者已经开始注意到游戏机了，但其受欢迎程度还不能使之成为基本的消闲娱乐商品，这时一些持有娱乐性商品版权的商人，开始制作以动漫人物为题材的游戏。当时包括了曾经以不同形式推出过的《DRAGON BALL》(七龙珠)、以动作、美少女为主的《SAILOR MOON 美少女战士》(美少女战士)、以输入指令为主的《幽游白书》等作品，由于这些改编的作品已有相当的知名度，所以当游戏推出时常被很快地抢购一空。

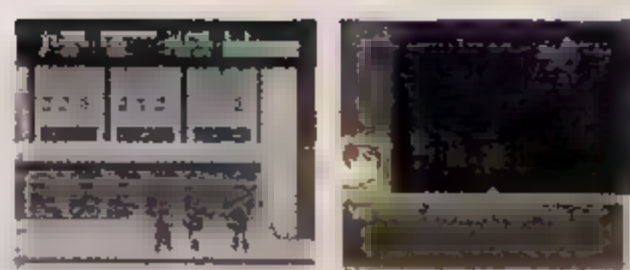


第五章 国货发展展到专门

早期游戏机只能显示出线、点、圆和单纯音效，其后雅达利能输出黑、白以外的单色和画质较高的音效。进入FC时代，游戏机大多都使用8位的CPU(CENTRAL PROCESSING UNIT, 中央处理器)，以FC为例：其最大解析度是256 × 240，使用52色，游戏能制作出简单的2D图画，能奏出有节奏感的音乐。其后PC ENGINE推出CD-ROM配件使游戏容量一下子提升到650Mbyte，并且开始在游戏上使用语音系统，另外还能播放动画片段。到SFC时期，主机使用的CPU都是16位的，以SFC为例，解析度提升到512 × 224，可以使用的颜色也增加到32768，开始时游戏盒带的容量最高为16Mbyte，其后增加到32Mbyte，再以后经过特殊的工序使游戏容量可以提升到72Mbyte。到了1992年，任天堂公司在游戏带上加上一片名为FX的晶片，使SFC时代出现了第一个以多边形绘制的3D立体游戏。进入次世代后，游戏机基本绘图功能也包括

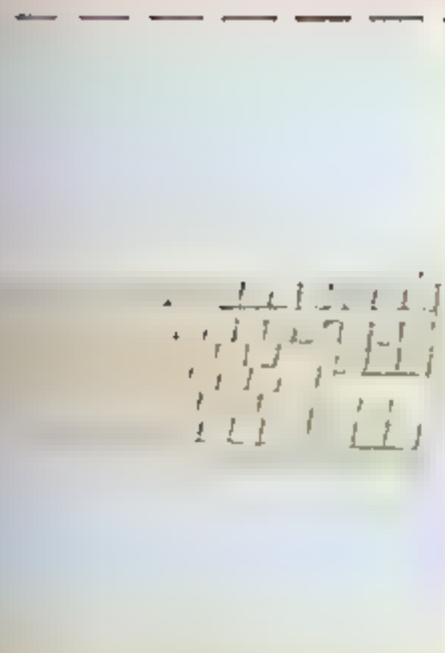


3D模型，还有其他特殊效果，如独立3D三角形，连接3D直线、DITHERING等，播放动画也成为基础，在PS中所使用的动画压缩模式是MOTION JPEG，而SS早期所使用的动画压缩模式是CINEPAK(tm)，后来使用由DUCK CORPORATION开发的TRUE MOTION，另外SS还曾推出MPEG播放解码卡，以使主机支持MPEG。现在的新世代主机DREAMCAST，能够在1秒内绘制出300万个多边形和提供网络功能，这成为以后新世代主机必需的、最基本的功能和装备。



流行主机周边介绍精集

DREAMCAST 篇



键盘
SEGA DREAMCAST



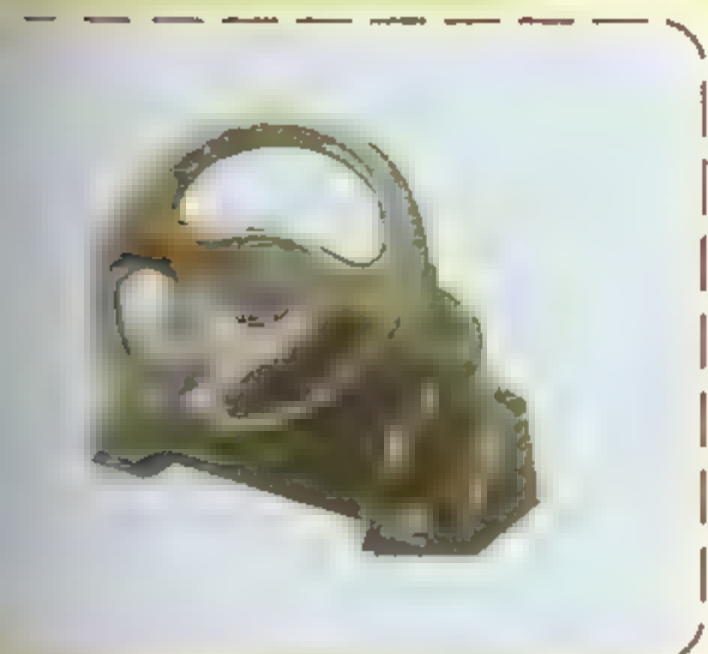
震动器
SEGA DREAMCAST



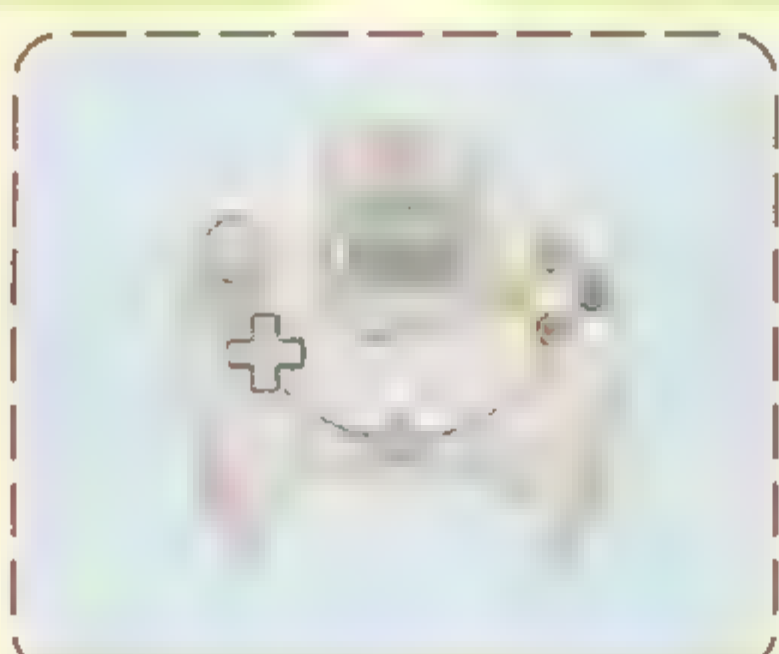
ACADON
SEGA DREAMCAST



鱼杆手柄
SEGA DREAMCAST



方向盘
SEGA DREAMCAST



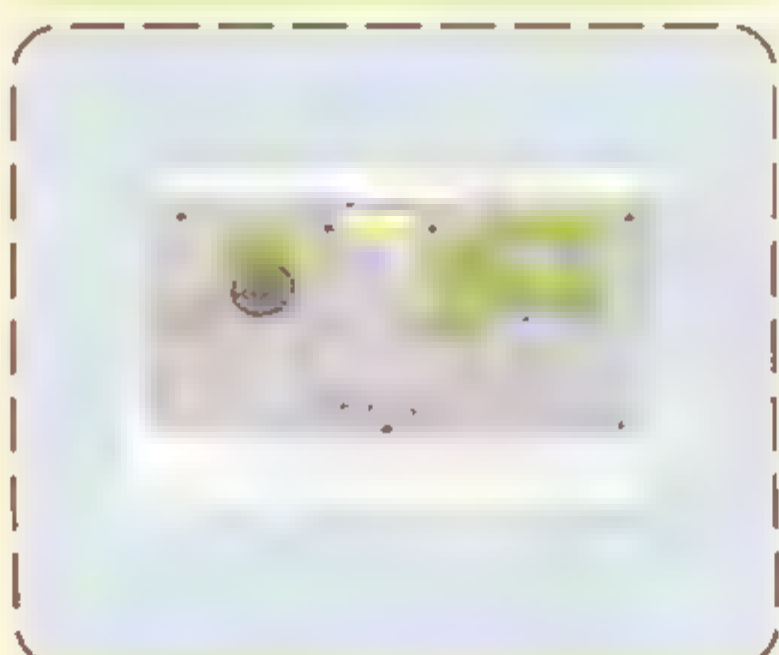
原装手柄
SEGA DREAMCAST



光线枪
《HOUSE OF THE DEAD 2》
SEGA DREAMCAST



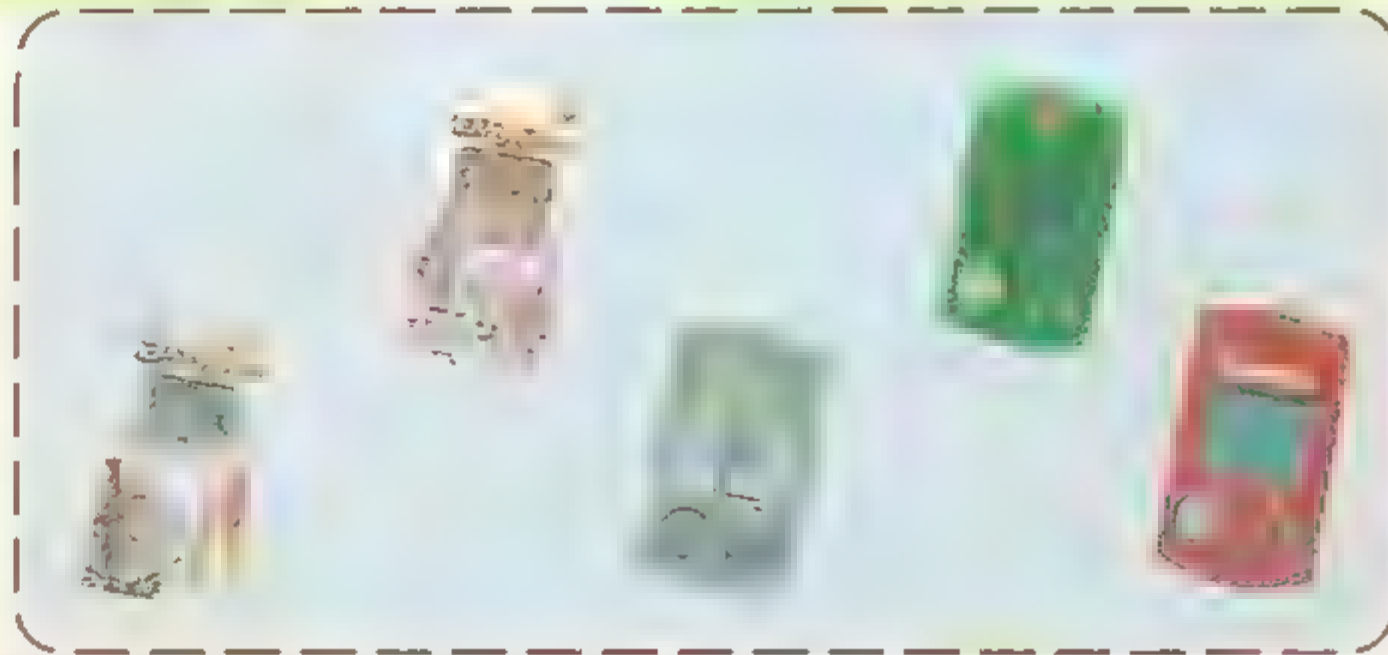
《MUSK》专用手柄
SEGA DREAMCAST



JOYS, CA
SEGA DREAMCAST



ASCHI MISSION S.T.I.C.K.
SEGA DREAMCAST



PLAYSTATION(篇)



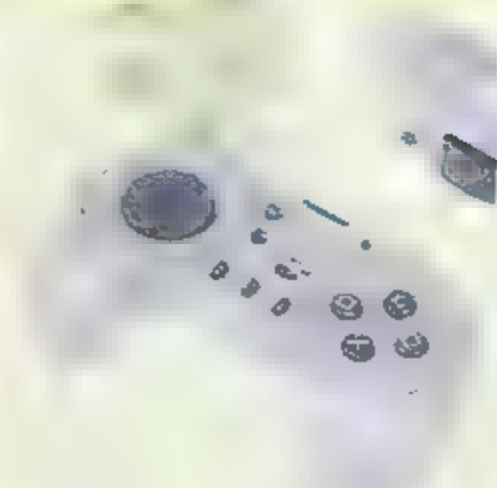
SCE制造的DUAL SHOCK手柄

“SCE”制造的DUAL SHOCK手柄，是ANALOG手柄，它采用双摇杆、双扳机、双触摸板、双按钮、双震动马达等设计。



BIOHAZARD 2专用手柄

与《BIOHAZARD 2》同步推出的手柄，它采用双摇杆、双扳机、双触摸板、双按钮、双震动马达等设计。



无线手柄

这是PS2时代的第一款无线手柄，它采用双摇杆、双扳机、双触摸板、双按钮、双震动马达等设计。



PS2专用记忆卡

这种记忆卡有5种颜色，每种颜色代表不同的容量。



GT赛车专用手柄

除了GT赛车发售的DUAL SHOCK手柄之外，还有一个GT赛车专用手柄，以直身为主，顶部有一个摇杆，底部有一个扳机。



RIDGE RACER 2专用手柄

专为赛车游戏《RIDGE RACER 2》而推出的专用手柄，以中间扳机式设计来操作，这款手柄在当时颇受欢迎。



R4 RIDGE RACER TYPE 4

专用手柄

专门为受欢迎的赛车游戏《R4-RIDGE RACER TYPE 4》推出的手柄，特色是中间有一个扳机，底部有一个按钮。



R4手柄

一个非常适合RPG玩家用的手柄，玩家只需单手便可操作，非常方便。



《Dance Dance Revolution》跳舞毯

这是由KONAMI公司推出的跳舞毯，它采用红外线感应技术，玩家可以通过踩踏地板上的不同位置来玩游戏。



《RIDGE RACER TYPE 4》专用手柄

这是专门为《RIDGE RACER TYPE 4》推出的手柄，它采用双摇杆、双扳机、双触摸板、双按钮、双震动马达等设计。



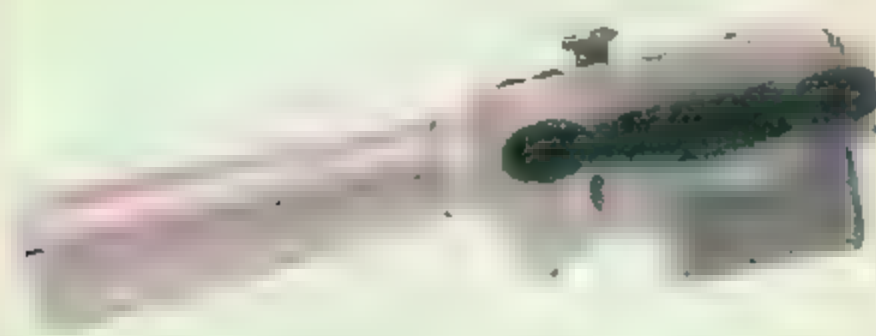
最轻便的JOYSTICK

这种JOYSTICK的特色就是个子不大，易于携带，体积小，不过性能却不差。



《铁拳3》专用JOYSTICK

专门为《铁拳3》推出的JOYSTICK，所以JOYSTICK上只有四个按钮，而且还印有《铁拳3》的标志。



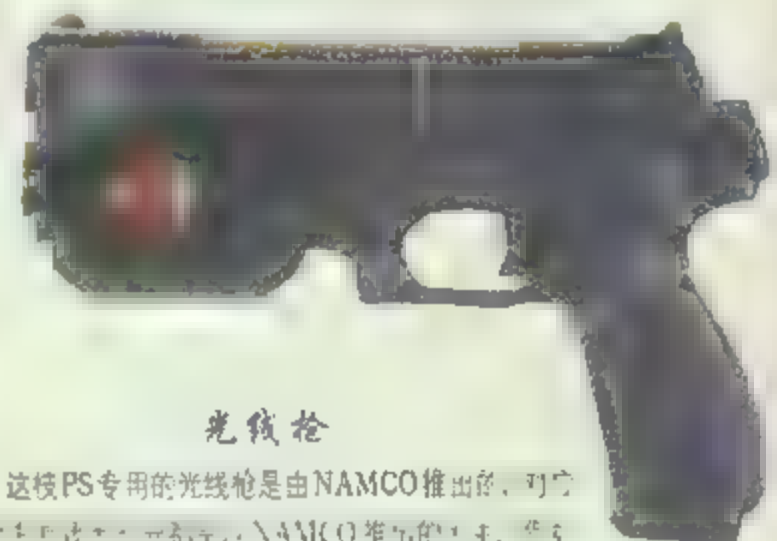
鱼杆手柄

专为钓鱼游戏推出的手柄，外型模仿真实鱼竿来设计，而且设有震动马达。



模拟游戏JOYSTICK

这是专门为《ACT COMBAT》的模拟游戏推出的手柄，主要是为了加强模拟飞机的操作。



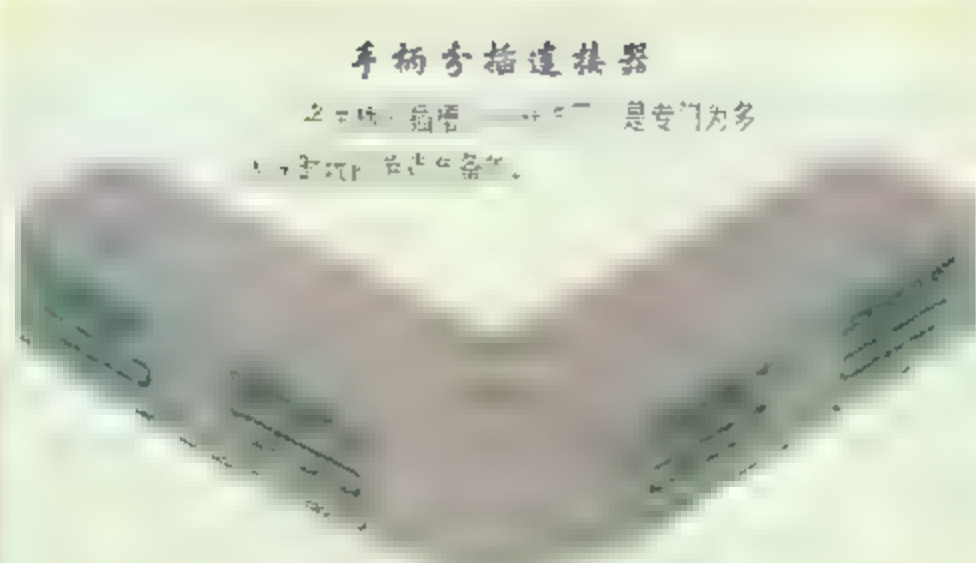
光线枪

这枝PS专用的光线枪是由NAMCO推出的，它采用红外线感应技术，玩家可以通过瞄准屏幕上的目标来玩游戏。



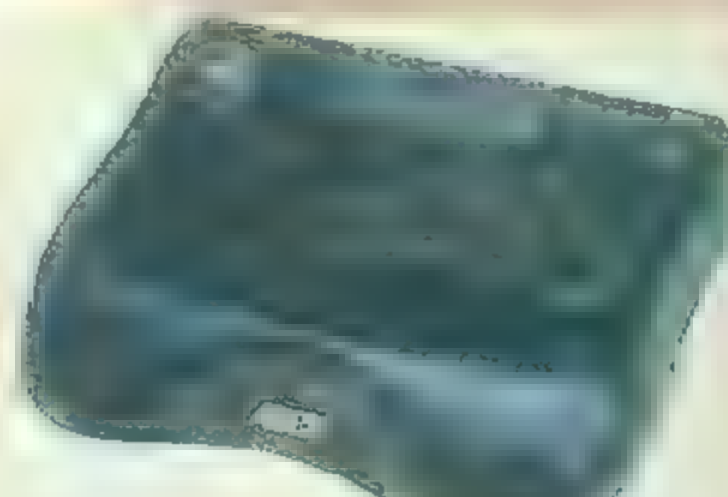
PS专用方向盘

这是专门为PS2推出的方向盘，它采用双摇杆、双扳机、双触摸板、双按钮、双震动马达等设计。



手柄分插连接器

这是一种连接器，它可以将多个手柄连接到PS2主机上，方便多人游戏。



STREET FIGHTERS ZERO 3专用JOYSTICK

这是专门为《STREET FIGHTERS ZERO 3》推出的JOYSTICK，它采用双摇杆、双扳机、双触摸板、双按钮、双震动马达等设计。

攻 略 透 解

DINO CRISIS(恐龙危机)

34

游戏王

43

METAL GEAR SOLID(合金装备完全版)

44

LUNAR 2(背之星 2)

46

99 拳皇基本人物出招表

56

PERSONA 2 罪(女神异闻录 2)

58

THE KING OF FIGHTERS

DINO CRISIS

恐龙危机



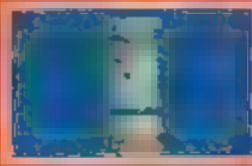
AVG

CD-ROM

CAPCOM

发售日期已发售

药 介 绍



聯合系

在游戏中玩者除了可以取得各种道具外，还可以取得四种药物，这四种药物其实就是各种道具的雏形，如果玩者只是将这些药物融合起来，只会得到一些普通的道具，但是玩者如果将这些药物和其它道具融合在一起，便能够发挥十分大的效果，制造出一些强大的药物。

二、八、九

其实无论我怎样说，也未必可以详细的说清这个游戏的道具，所以我们会为大家直接刊出游戏中所有道具的融合方法，让大家作一个参考：

1891	1892	1893	1894	1895	1896	1897	1898	1899	1900	1901	1902	1903	1904	1905	1906	1907	1908	1909	1910	1911	1912	1913	1914	1915	1916	1917	1918	1919	1920	1921	1922	1923	1924	1925	1926	1927	1928	1929	1930	1931	1932	1933	1934	1935	1936	1937	1938	1939	1940	1941	1942	1943	1944	1945	1946	1947	1948	1949	1950	1951	1952	1953	1954	1955	1956	1957	1958	1959	1960	1961	1962	1963	1964	1965	1966	1967	1968	1969	1970	1971	1972	1973	1974	1975	1976	1977	1978	1979	1980	1981	1982	1983	1984	1985	1986	1987	1988	1989	1990	1991	1992	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030	2031	2032	2033	2034	2035	2036	2037	2038	2039	2040	2041	2042	2043	2044	2045	2046	2047	2048	2049	2050	2051	2052	2053	2054	2055	2056	2057	2058	2059	2060	2061	2062	2063	2064	2065	2066	2067	2068	2069	2070	2071	2072	2073	2074	2075	2076	2077	2078	2079	2080	2081	2082	2083	2084	2085	2086	2087	2088	2089	2090	2091	2092	2093	2094	2095	2096	2097	2098	2099	2100	2101	2102	2103	2104	2105	2106	2107	2108	2109	2110	2111	2112	2113	2114	2115	2116	2117	2118	2119	2120	2121	2122	2123	2124	2125	2126	2127	2128	2129	2130	2131	2132	2133	2134	2135	2136	2137	2138	2139	2140	2141	2142	2143	2144	2145	2146	2147	2148	2149	2150	2151	2152	2153	2154	2155	2156	2157	2158	2159	2160	2161	2162	2163	2164	2165	2166	2167	2168	2169	2170	2171	2172	2173	2174	2175	2176	2177	2178	2179	2180	2181	2182	2183	2184	2185	2186	2187	2188	2189	2190	2191	2192	2193	2194	2195	2196	2197	2198	2199	2200	2201	2202	2203	2204	2205	2206	2207	2208	2209	2210	2211	2212	2213	2214	2215	2216	2217	2218	2219	2220	2221	2222	2223	2224	2225	2226	2227	2228	2229	2230	2231	2232	2233	2234	2235	2236	2237	2238	2239	2240	2241	2242	2243	2244	2245	2246	2247	2248	2249	2250	2251	2252	2253	2254	2255	2256	2257	2258	2259	2260	2261	2262	2263	2264	2265	2266	2267	2268	2269	2270	2271	2272	2273	2274	2275	2276	2277	2278	2279	2280	2281	2282	2283	2284	2285	2286	2287	2288	2289	2290	2291	2292	2293	2294	2295	2296	2297	2298	2299	2300	2301	2302	2303	2304	2305	2306	2307	2308	2309	2310	2311	2312	2313	2314	2315	2316	2317	2318	2319	2320	2321	2322	2323	2324	2325	2326	2327	2328	2329	2330	2331	2332	2333	2334	2335	2336	2337	2338	2339	2340	2341	2342	2343	2344
------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------

各种武器及弹药不绍

此詩

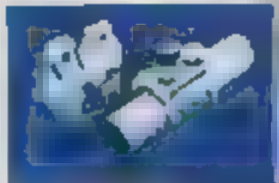
游戏一开始便会拥有这个武器，但是它的攻击力不高。



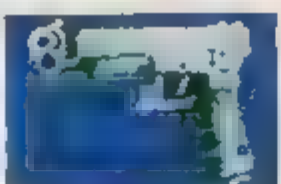
这是手枪的改装零件之一，只要你将这零件装在手枪上，便可以把它改造成手枪改，攻击力会大为提升。



这也是手枪的改装零件之一，如甲种将它安装在「枪改」上，便可以将它变成带「准星」的手枪改。



这是在安装了手柄后的手枪，最大的优点就是可以装上40S & W弹，使武器的攻击力稍微提升。



這武器是文士的手槍以及指揮器
的手槍是特別之處是會隨使用會
一 出, 死亡所受的痛苦會提升一 倍



这是你在冒险中取得的武器之一。攻击力比手枪高，而且还可以装子弹。弹药，是一种十分好用的武器，但是弹效较小，攻击速度较慢，是近战武器。



这是散弹枪的改装零件，只要你将零件安装在散弹枪之上，便可以使它变成散弹枪改。



这也是散弹枪的改造方案之一，如果你的零件和手柄（可反装在散弹枪上），使用可以使它成为散弹枪改造手柄。



当把手柄安装在散弹枪后，就会变成连手柄的散弹枪，这武器能使子弹的时间缩短。



当你将手柄与零件安装在散弹枪上后,就可以变成散弹枪改造手柄。它除了攻击力十分高外,装弹的时间也十分小。



这是游戏中攻击力最高的武器。但是在每次上弹后均要一段上弹时间，而且弹数十分少，最好在必要时才使用。



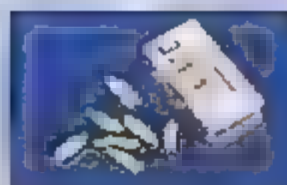
以是榴彈槍唯
的改裝零件、裝上它后
會變成榴彈槍沒



当你将零件装上榴弹枪后便会变成榴弹枪改，最特别之处就是可以进行连射。



手持的武器弹药，基本的子弹



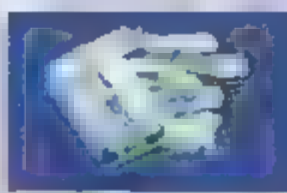
可以安装在手枪改上的子弹，攻击力比9mm弹稍高



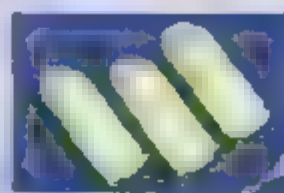
这是散弹枪的基本子弹，攻击力一般



样是属于散弹枪，攻击力比SG弹高，能对付一个以上的敌人。



这是榴弹枪的基本子弹，攻击力比手枪和散弹枪的子弹高，但射程有限制，不适合对付远处的敌人



这是榴弹的强化版本，攻击力除了比榴弹高外，击中敌人后还会燃烧



攻略开始

上之后，RICK会先前往一楼的控制室，GAIL则会四处调查，可以看见战斗的痕迹，GAIL会先叫REGINA四处调查一番，可以取得后备电源的连接通道，在里面可以取得后备电源的连接通道，返回后，会告知主角他现在已成功抵达控制室，但是不知为什么整个



7471411

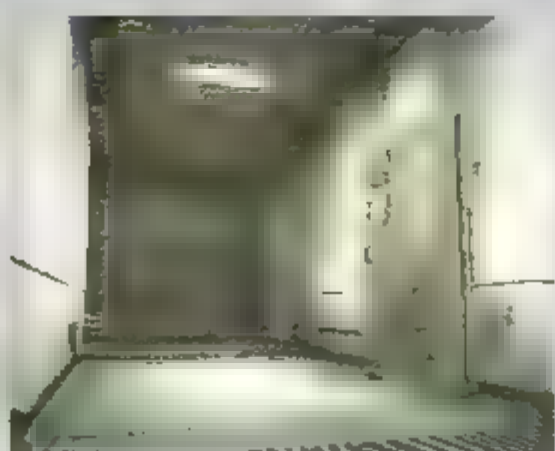
沿着后备电源连接通道的通道一直向前进，会看到GAIL正在调查一具尸体，之后跟着GAIL走了一会，他会叫REGINA进入他身后的后备电源室，寻找恢复电力的方法。在房间中通道的尽头可以看到一个装置，你只需按右、左、右的顺序按三个按钮，之后再按下装置旁边的开关，就可以启动发电机，但是，当REGINA准备离开时，外边发出了枪声，REGINA于是立即赶了出去



后备电源连接通道时，GAIL已，突然之间，一头恐龙扑向，使你可以和它进行战斗或逃，返回后院便会安全，这时，通讯，说电力供应已恢复，去控制室和包会合，于是，去控制室进发。

会合

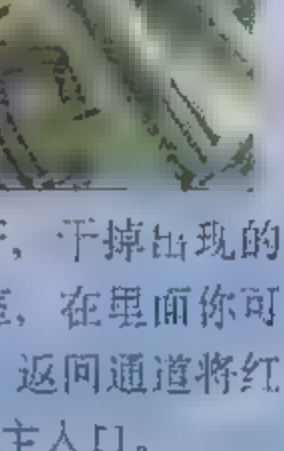
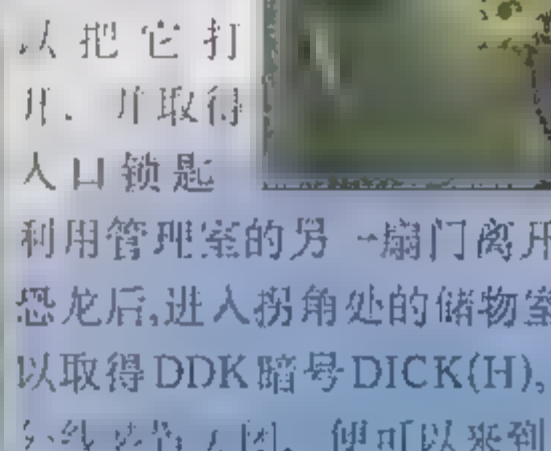
休息后，你便可以向建筑物的控制室进发。先来到办公室，不久便会见到一个通风口，只要在通风口下调查就能上



以REGINA先在建筑物中调查博士的行踪，于是REGINA便展开搜索博士的任务

搜索行动

进入管理室中，你可以在这房间中取得散弹枪，DDK输入DISK(II)与及RANEL KEY II，另外在管理员尸体附近有一个密码锁，你只需输入“0375”，就可



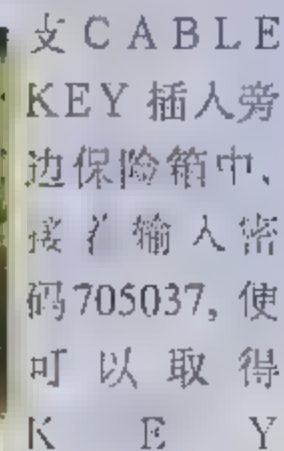
以把它打开，并取得入口锁匙

利用管理室的另一扇门离开，干掉出现的恐龙后，进入拐角处的储物室，在里面你可以取得DDK暗号DICK(H)，返回通道将红外线装置关闭，便可以来到主入口。

沿主入口来到入口前广场，沿通道向前走，在尽头的尸体处可以取得DDK暗号DISK(N)。回到主入口，登上二楼，在进入休息室后，输入密码“7687”，将保险箱打开，取得手枪改造手柄，可以和你的手枪合上，之后来到所长室，将两支DDK DISK放进门口的装置中，然后再输入“HEAD”，就可以进入所长室中

凶猛的暴龙

进入所长室后，你可以从濒死的工作人员手中得到一支CABLE KEY，此外你还可以取得DDK输入DISK(N)，但是当走近书桌的时候，一条暴龙竟从窗外袭来，并叼走了工作人员的尸体。这时你要用手上的散弹枪对它进行攻击，只要在攻击四、五次后，它就会撤退。之后将两



支CABLE KEY插入旁边保险箱中，接着输入密码705037，便可以取得KEY CARDL

前往研究室

取得KEY CARDL后返回一楼，来到升降机大堂的门口，将两支DDK DISK插入门边的装置中，接着输入NEW COMER，就可以进入升降机大厅，将办公室中的恐龙杀死后进入研究室，在研究室中当你取得B1后备电源室钥匙后，会出现突发剧情，这时你需连续按所有按钮，挣脱恐龙，成功后，GAIL便会救出主角，然后他会先去和RICK会合，而REGINA则





可以利用刚刚取得的B1后备电源室锁匙，恢复地下的电力供应了。

可以取得DDK输入DISK(L)与及DDK暗号DISK(L)，之后就可以进入动力室连接通道了。



恢复地下的电力

返回设施后元，利用之前取得的锁匙前往B1，在这里你会看到一个和最初一样的发电装置，但是在调配电盘中少了一根红色的电磁棒，这



时你可以先返回转角处的充电装置，拿上红色的电磁棒，将电磁放回装置后再输入右、中、左、右、中、右，便可以启动发电机，之后就可以返回控制室和RICK和GAIL会合。



分头行动

回到控制室后，GAIL和RICK会出现分歧。RICK打算拯救受伤的博士，而GAIL则只想完成自己的任务，这时你可以选择自己的行动，但是游戏的部分内容会有所改变，当你选择自己的行动后，进入游戏。



分歧路线

GAIL路线

离开控制室，回到B1，利用之前取得的大闸便会打开，利用这通道前往B1。



在B1，你可以看到一份备忘录，你可以在办公桌上取得ID卡，之后进入B1大堂，在B1大堂，你可以看到一份备忘录。



之后进入B1大堂，在B1大堂，你可以看到一份备忘录。

提升ID卡等级

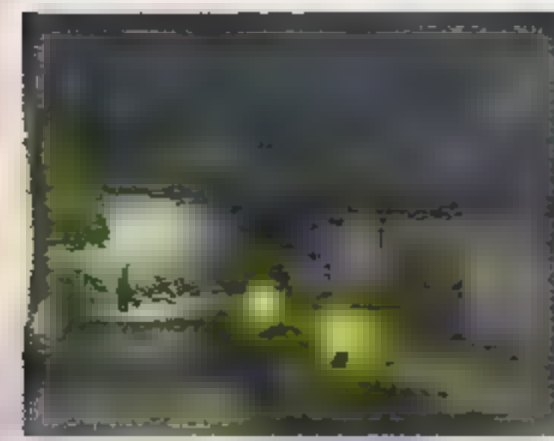
来到一楼的作战会议室，你可以在这里取得DDK暗号DISK(L)和指纹套取装置，当取得这两种道具后，回到入口前广场，在入口前广场，你可以使用指纹套取装置，得到他的指纹记录，之后回到办公室对电脑使用之前得到的ID卡，接着再输入密码47812，便可以提升ID卡提升至研究员等级。



之后回到办公室对电脑使用之前得到的ID卡，接着再输入密码47812，便可以提升ID卡提升至研究员等级。

空中的危机

经后院来到大型升降机通道，这时，REGINA会受到翼龙的攻击，这时你要按住所有键挣脱它，然后，拾起地上武器，避开翼龙，逃往大型升降机控制室，在里面你



接通电源

来到升降机动力室，在里面你可以取得一张B1起重机卡外，还会发现一个由两排共六个按钮组成的装置，你只需将左边的按钮按从内至外的顺序按红、绿、蓝三种颜色，而右边的按钮则按从内至外的顺序按蓝、绿、红这三个按钮，这样就可以接通电源。



搬运货物



返回时，你会突然被翼龙捉住，这时你要连按所有键将它挣脱。回到大型升降机并把它启动便会到B1搬出室，但是通道被货柜挡着，这时要爬上左方的楼梯，利用B1起重机卡将起重机启动，然后利用显示器中的卡将货柜吊起(如果起重机没有指令便会自动返回最初的位置)，只要你指令货柜开出一条通道，就可以离开。

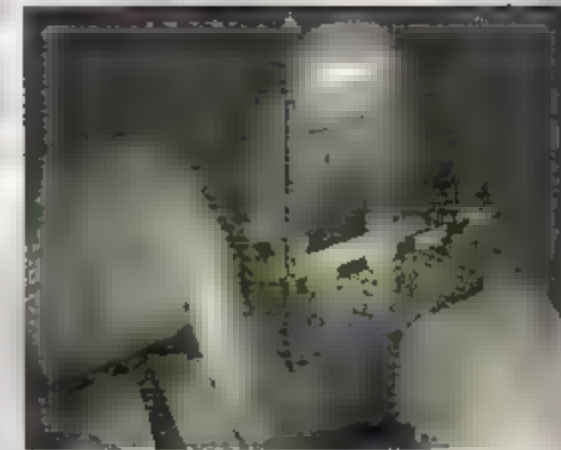
利用物资搬入通道返回1F，经升降机大堂中的升降机前往B1大堂，但是这时会突然受到翼龙的袭击，你要按住所有键将它挣脱，当把它挣脱后，你可以利用物资搬入通道返回1F。



RICK路线

离开控制室，回到B1，利用之前取得的大闸便会打开，利用这通道前往B1。

在B1，你可以看到一份备忘录，你可以在办公桌上取得ID卡，之后进入B1大堂，在B1大堂，你可以看到一份备忘录。



接驳电源

沿动力室连接通道来到升降机动力室，在这里你除了可以取得一张B1起重机卡外，还会发现一个两排共六个按钮组成的装置，你只需将左边的按钮由内至外按红、



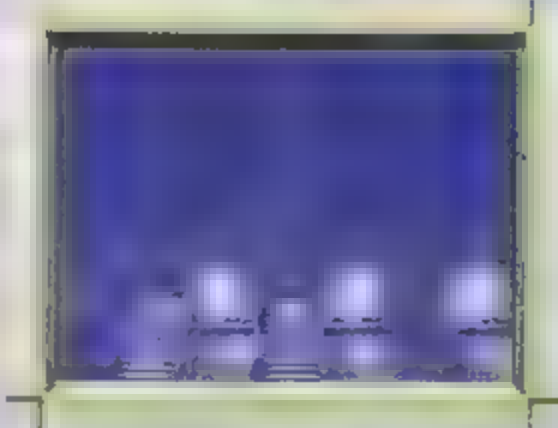
三种颜色，而右边的按钮则由内至外按蓝、绿、红这三个按钮，这

返回电脑室



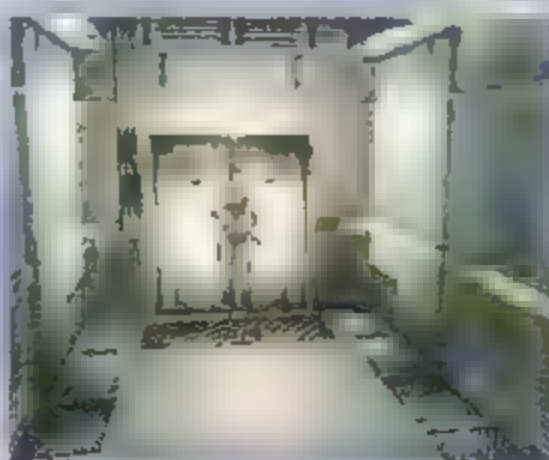
返回动力室连接通道时，会突然被翼龙捉住，你这时要连接所有键将它挣脱，回到

并把它启动便会来到B1搬出室，现时被货柜挡着，这时你便利用楼梯，并利用B1起重机卡将之后利用显示器中的卡将货柜起重机没有指令便会自动返回，只要你能令货柜开出一条路离开。



DDK CARD 等级

搬入通道来到B1的医务室前，进入医务室后你可以在办公桌上的ID卡来到1F作战会议室，取得DDK暗号DISK与一个ID卡，当取得这两样道具后，来到向尸体使用指纹套取装置，使文记录，之后到办公室对电脑



大堂中的升降机前往B1大堂，但是这时会突然受到恐龙的袭击，要先按所有键来挣脱它，当把它击倒后便会返回其复制片

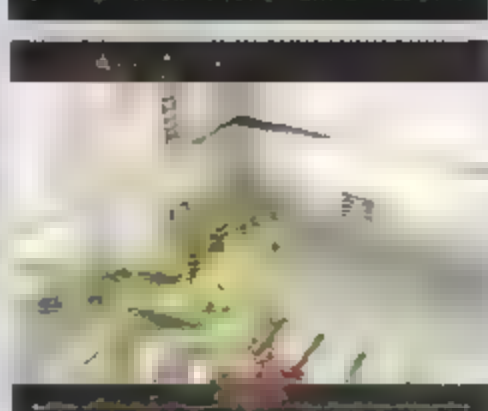
研究中的冒险

在B1的大堂中，将两枚DDK DISK放进门中，之后再输入密码TORY，便会进入B1主走廊，这是你可先进入电脑室，在里面利用着电脑，这时向这电脑输入密码5037，便会进入研究



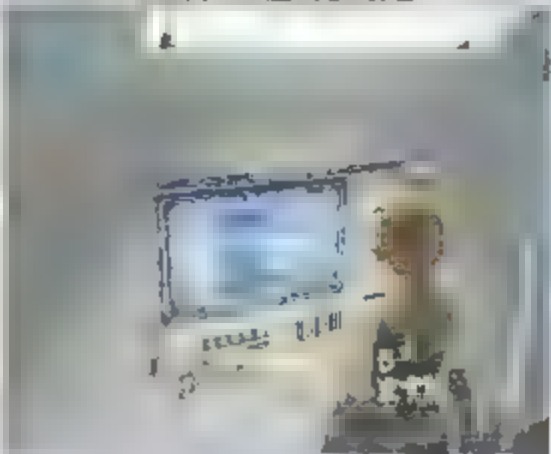
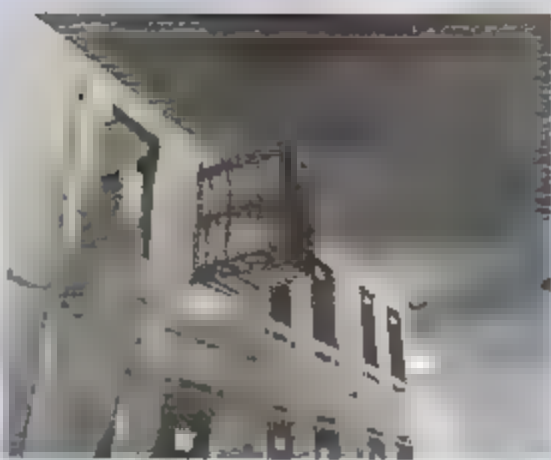
研究完员

从区域连接走廊进入研究会议室，输入DISK(E)后就可以进入气体实验，REGINA会看到一名研究员被困在室，这时你便要输入红、绿、红、蓝来通气，虽然到最后他仍会死去，但是从他的身上可以取得B1晶片锁匙与小型锁匙，之后会有恐龙袭击主角，你把它挣脱后就可以用毒气将它毒死



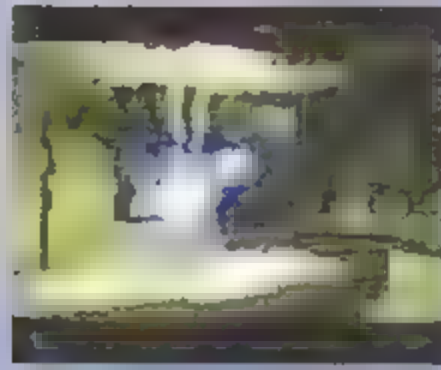
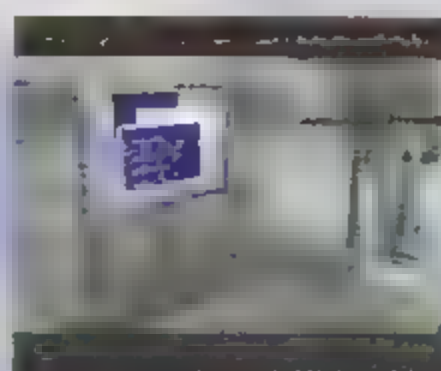
重组电脑模式

来到资料室，你可以在这里取得手枪瞄准器，之后在正门左方的电脑使用B1晶片锁匙，这时你要先输入密码3695，之后便要重组电脑的系统重组，当你选择了需要重组的位置后，该位置的系统便会做抽起上排列至最后，只要你能够重组系统重组画面的提示，你便能成功重组系统，之后走到同是右的电脑资料库，再使用B1晶片锁匙，便可以得到密码卡R。



进入模拟实验室

返回电脑室，对电脑器其中一房的上槽使用密码卡，但由于这密码需要两边同时输入，所以REGINA会叫GAIL协助，将密码解除后再用密码ENERGY将萤光幕后的DDK系统解除，便能够进入模拟实验室，在进入后你只要按在实验桌前的按钮顺序输入B、Y、α，就可以使系统恢复，此外只要推开实验室中的货物架，就可以取得散弹枪改造手柄。



返回电脑室

当返回电脑室后，Dr.KRIK会利用电脑将REGINA和GAIL困在电脑室中，这时你便要寻找离开电脑室的方法，在椅子上你可以取得螺丝批，利用它把身后处理器的外壳打开，之后你就要将系统接通，你需要将电路板拼成如下方的图示，而大家只需要

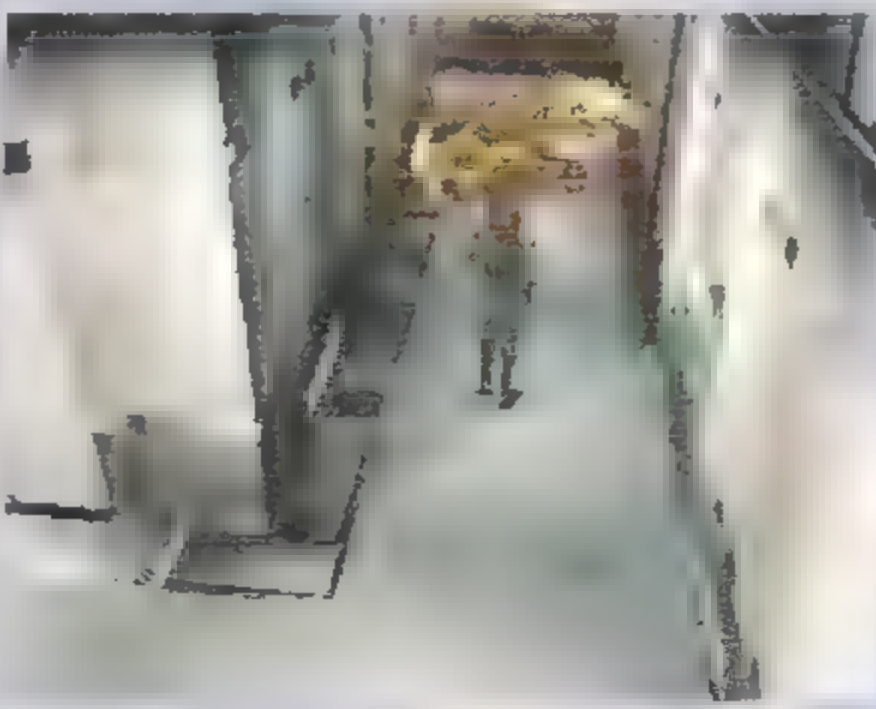


按旁边图片所示，然后按顺序在左、右、中、右电路板放进去，就可以将系统解除

分歧剧情

GAIL 编

当你选择GAIL的作战方式后，便需要利用自己的实力进行强行突破，基本上这段分歧的剧情十分简单，你只要沿着研究区域连接走廊、B1大堂与物资搬入室通过，然后进入B1搬出室就能够完成，但是在路上都会有恐龙同你作出攻击，如果人家想节省弹药最好还是逃走的好，当你进入B1搬出室后便会返回共通剧情



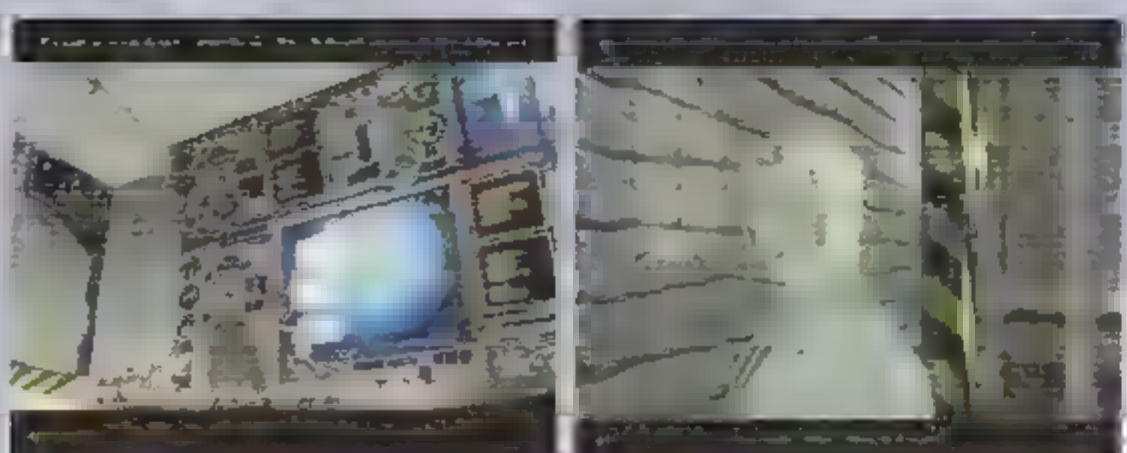
RICK 篇

当你选择 RICK 的作战方式后，便会进入模拟实验室，并且利用里面的隐藏通道直接到达 B1 大堂，来到模拟实验室的控制台，这时显示器会出现一组密码(你最好用纸笔将这些密码抄下，方便输入密码时使用)，只要大家能够成功输入这三组密码，便能够利用秘密通道到达 B1 大堂并

回到主剧情。

但是，如果输入密码失败的话，就会被强制进入 GAIL 的分歧剧情。

回到主剧情。



共同剧情

联络直升机

来到 B1 大堂，终于找到整个任务的中心人物 Dr.KRIK 了。在一轮威吓下 Dr.KRIK 终于就范，跟随部队离开这儿。主角们便决定利用高上的通讯联络直升机场离开这里，而通讯的器材位于 IF 控制室的升降机之下，Dr.KRIK 会交出通讯室的钥匙，而负责和直升机通讯的任务就交给 REGINA



了。之后你只要经医务室来到 IF 控制室，并利用 Dr.KRIK 给的钥匙就可以来到通讯室了。

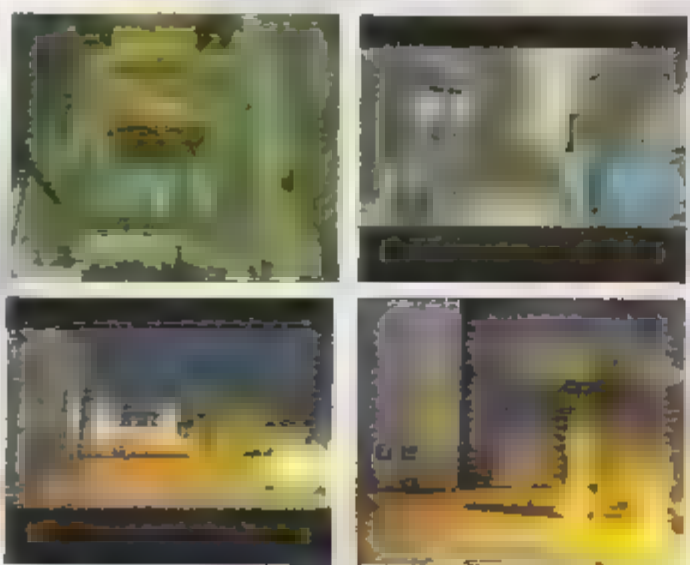
通讯室外的逃亡

来到医务室，你在里面会取得一张无线启动钥匙，从通讯室另一扇门离开，然后来到通讯天线室，便可以利用无线启动钥匙启动天线，但是当 REGINA 离开这天线室后，竟然再次遇上了暴龙，而四周的门都被上了锁，这时你唯一能够做的事就是不停的射击。当走到通讯室时后就用散弹枪对它攻击，过了一会后通讯室的门就会开，REGINA 便会逃这里而避过一劫，之后她会和直升机驾驶员通讯，然后前往直升机机场与 RICK 会合。



恶战开始

当 REGINA 与 RICK 等人会合后，你就可以立即前往入口处的广场，利用右方的门进入直升机场连接通道，经过通道后会来到仓库，在这里的上层能得到一枝榴弹枪和一些榴弹，之后你只需将下层尽头的箱子推上，便可以到达房间右方进入直升机场。这时全部人已到达，而直升机也准备来到。然而暴龙却突然冲进来，并击落直升机，Dr.KRIK 在这时会乘机逃走，而你则要在这一边或边逃的方式与暴龙战斗，当攻击至一定次数或到达指定的位置时，RICK 便会帮 REGINA 解围并指示出口，只要跟着走进他身后的门就会来到地下连接升降机二号。



所有设施的体验

利用连接升降机二号你会来到设施连接地下通道，基本上这条通路的路线十分之简单，但是在一路上会有很多小恐龙，你只需避开它们就可以了。进入资料室后，你可以在尸体的旁边得到一张搬出用通行证，之后就可以利

用通行证

升降机一号返回大型升降机处，之后 REGINA 便会利用大型

升降机来到 B3 搬出室。



B3 的筹备

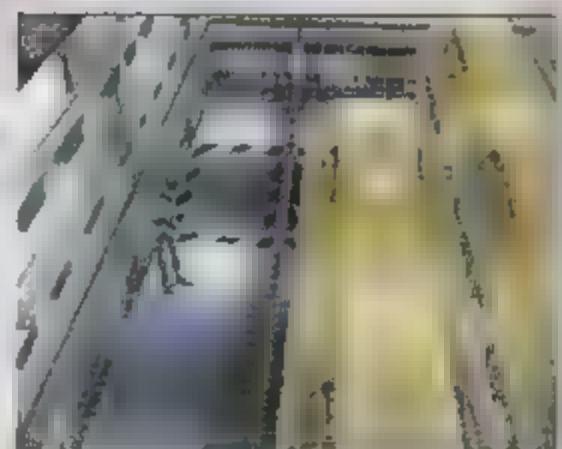
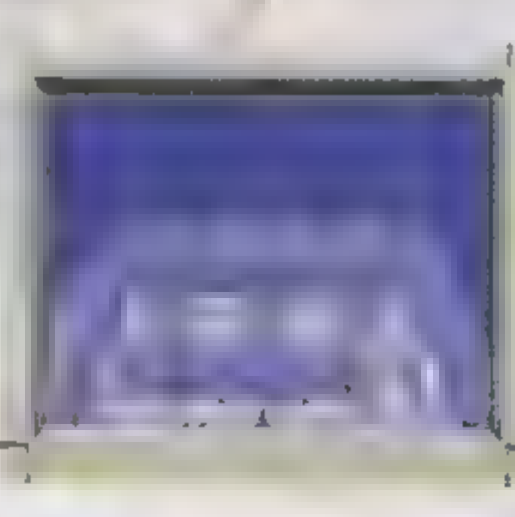
来到 B3 搬出室，RICK 本来打算启动这儿的电源，但是发电机中的电池已损坏，于是你便要进入 B3 后备电源室，在里面你可以取得一颗启动用电池(白)，之后只要将它交给 RICK，便可以启动 B3 的电源。进入 B3 控制室，在里面你可以取得 B3 起重机卡 I 和 II，之后进入一般兵器库，在里面会发生主角被恐龙袭击的剧情，你需要连接所有键来避开它们的攻击，之后来到搬运通道，你可以在这儿得到搬出区钥匙和 B3 起重机卡 III。



与恐龙的战斗

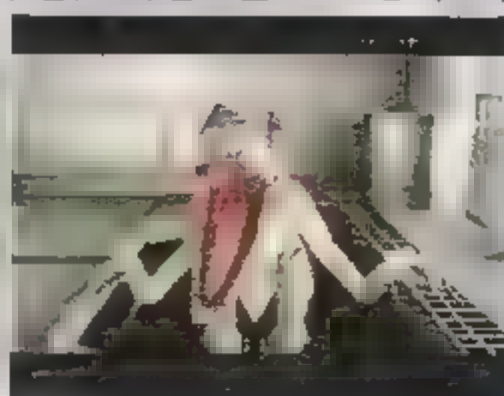
这时，你会在 B3 上层房间中楼梯便会遇到恐龙，你需要利用起重机卡 I 靠近起重机的控制室，之后你便要利用起重机的控制室来控制起重机的移动，当走到地上的时候，你会遇到恐龙，你需要走到尸体旁边，从尸体旁边取得 DDK 暗号 DISK(W)，之后

回到 B2 研究设施。



B2 研究设施

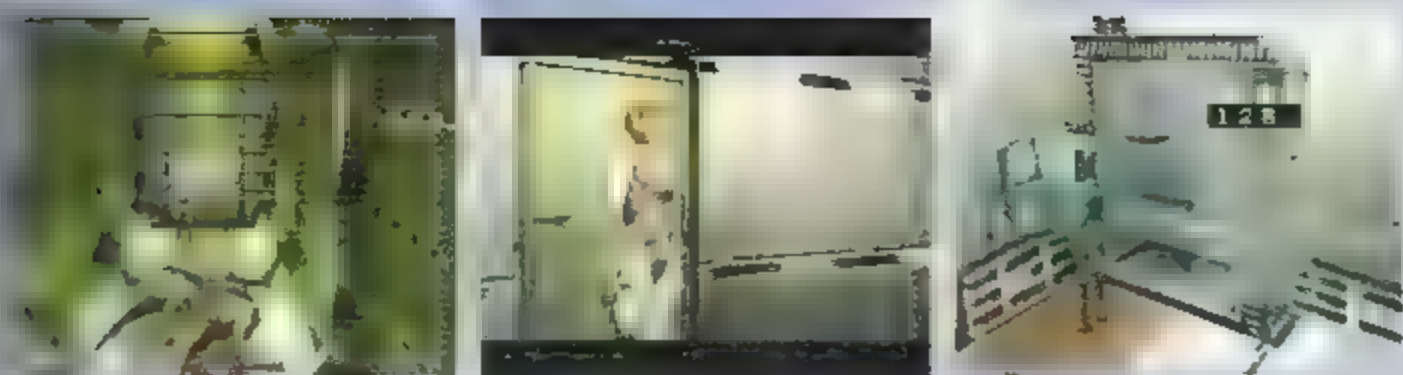
来到 B2 研究设施，你可以先将里面的警报系统关掉，之后再取得里面的 DDK 暗号 DISK(S) 及 B2 晶片钥匙 1，然后离开这里，返回实验室连接通道，关上通风口后就会来到实验室前通道，在通道中会有一条 KEY CARD LOCK，但是当你调查这钥匙时会发现恐龙袭击主角的剧情，你需要将恐龙击倒才可以取得这把钥匙。进入研究员休息室后会遇上 GAIL，



他为了追捕 Dr.KRIK 而先行离开，之后进入稳定器设计室，取得里面的 DDK 暗号 DISK(W) 就可以离开。

四处调查

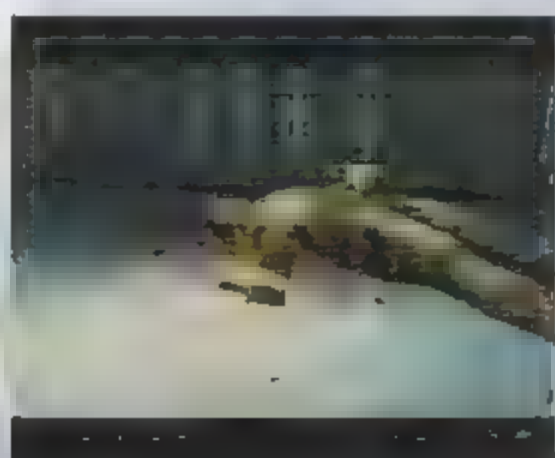
取得 DDK 暗号 DISK(W) 后，你就可以返回实验室连接通道，在中央楼梯前通道，REGINA 会收到 RICK 的讯息，他会解除这里的防御系统，然后返回实验室前通道，这时你可以进入通道中的稳定器实验室，在里



取得DDK暗号DISK(D) 而且这房间里角落的密码柜里面有散片, 输入密码1281就可以打开, 不要忘记。现在返回休息室, WATERWAY把设有DDK密码锁的门打开, 然后就可以进入

第二能源控制室

首先, 玩家需要从休息室出发, 穿过走廊, 进入实验室, 在实验室中, 玩家需要找到并激活发电机, 然后才能进入第二能源控制室。



玩家带着在走廊口的钥匙逃向实验室。REGINA决定去救人, 之后来到实验室, 在这里REGINA会再次受到攻击, 不过它会因为触到发电机而停止。但是这样会使B3的电源再次被切断。玩家需要先将原先放在发电机中的起爆器取出, 然后来到B3后备电源室, 将起爆器放入表壳之中, 然后把电磁体调配到与右方开关相同的位置, 这样就能够使这一的电源重新恢复。

第二能源控制室

修复这里的电源后, 就可以进入大型升降机的尸体上你可以取行人志用密码卡与放入DISK(S), 然后后返回入场者管理室, 在这里REGINA和RICK会看到一个十分奇怪景象。不知是什么力量的影响, 竟使迫近声由起来。由于危险, 所以他们决定暂时先离开, 留在离开后, 在附近取得一张DDK暗号DISK(S)



重重封锁

通过管道通道, 将两枚B2晶片锁匙放入显示器内旁的装置, 接着输入0392, 之后屏幕系统匹配的和画面下方所示的一样, 这样就能够将锁匙的资料更改过来。走近设有DDK系统时门, 输入密码1281, 将门打开, 便会来到零件库。接着再前往连接通道的门(D)开启(密码是DOCTORKIRK), 就会进入连接通道。但是在通道有两扇门, 第一扇门你需要使用B2晶片锁匙打开, 而第二扇门则需要使用B2晶片锁匙1打开, 之后便会到达第三能源B2控制室。



进入第三能源控制室

首先, 玩家需要从休息室出发, 穿过走廊, 进入实验室, 在实验室中, 玩家需要找到并激活发电机, 然后才能进入第二能源控制室。之后再次将伤者旁边的电表中, 左、右的顺序调配电路, 这样就能够使这一的电源重新恢复。之后再返回第二能源控制室, 按下中间控制器的按钮后就可以启动第二能源。



动第二能源, 但是它还需要ID卡才能开启, 这时从第二能源配电室传出枪声, REGINA于是立即赶回, 不过只看到了被枪杀的研究员, 而这时你可以从尸体身上取得一张笔记。此外可以利用指纹采取装置将资料记录下来。



这时

REGINA会在房间中看到一个人影, 追上去后来到Dr.KRIK的私人房间。而Dr.KRIK竟然用枪指着REGINA, 幸好GAIL及时出现解围。在一番追问后, 原来Dr.KRIK正研究一种能够转换空间的技术, 而这就是恐龙出现的原因。



分歧剧情

GAIL 篇

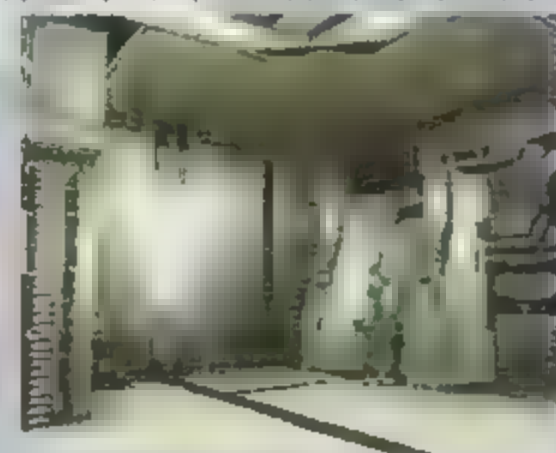
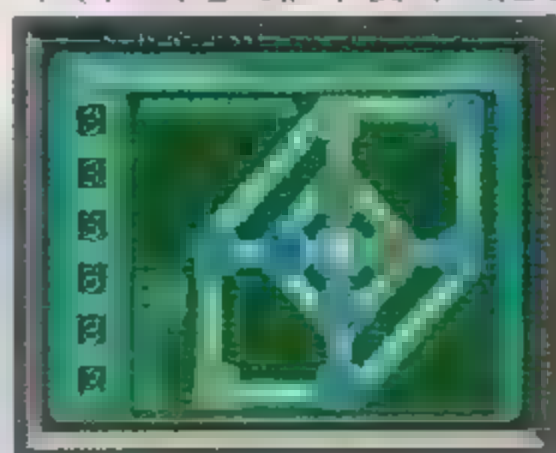


当玩家选择了以GAIL的方法取得零件后, 就要由第一能源控制室的升降机到达休息室, 然后穿过走廊进入特殊武器库, 在武器库中玩家会看到一部升降机, 乘坐它来到B1, 在这里玩家可以取得稳定器和发动机, 虽然这路线取得零件的方法较为容易, 但是这路线将会遇上很多的敌人, 如果大家拥有的弹药不足便会十分之危险。



RICK 篇

当玩家选择了以RICK的方法取得零件后, 便要从连接通道来到零件库, 进入零件库中印有LEVEL的房间, 利用设计能启动房间中央的装置, 之后以十字键顺序选择367204这些数字, 便可以成功输入密码, 取得核心零件A和B, 另外更可以在这儿取得榴弹枪零件。接着来到稳定器设计室, 在这里有与那装置, 其中对着门口的一部装置, 玩者只需输入0204便可以取得保护零件1-B, 另外靠右的装置只需输入0367, 就可以取得保护零件11-A与及11-A, 之后便可以离开这儿。进入稳定器实验室有LEVEL A的房间, 在这里玩家可以取得保护零件11-B, 之后走到门口时, 将核心零件A和B放进机器中便可以把它组合, 玩者要利用十字键将零件组合至正确位置, 之后将它们组织在一起, 成功组合后便可以取得发动机与及稳定器。



共通剧情

引发第三能源失控

取得稳定器和发动机后便可以来到通过许可室, 以ID-CARD启动尸体旁边的电脑, 之后再输入密码78814, 便可以取得Dr.KRIK的ID CARD了, 之后来到第二能源控制室, 以Dr.KRIK的ID CARD将主控制器启动后便可以离开。来到第三能源B3部, 接着调查在路上的一个绿色按钮, 之后





再走到道路的尽头将装置启动便可以离开。之后返回第三能量B2部，调查在路中

的一个绿色的按钮，这样便会出现一条新的通道来，沿着这通道前进，便会发现和第一能源B3部一样的装置，只要将稳定器放在机器中，就可以



使第一能源的装置失控，这时镜头一转来到GAIL那儿，他为了救Dr.KIRK而才受重伤，REGINA于是立即返回Dr.KIRK资料室，将GAIL带回通过许可室，这时RICK会将歪曲了的空间变回原状，而且他还会叫REGIAN一起立即离开，但是GAIL则坚持要完成任务，现在你就要从两人的决定中作出最后的抉择……

ENDING 1

(选择放弃任务)

GAIL要求离开，REGINA于是一拳将他打晕，然后RICK便会将GAIL



带到“港口”的角落取得核燃料。将燃料缸交给RICK之后，那条死缠不休的暴龙再次醒来并向港口区逼近，REGINA为了引开那条暴龙，便返回港口与它决一死战，作战时只需要保持奔跑状态，然后当画面出现“FIRE”的字样，便马上按下F键进行攻击，只要4、5次攻击之后，那条暴龙便会



死亡，而GAIL则会趁机逃走，最后那条暴龙最后也走

避不及，消失在光芒之中

ENDING 2

(选择放弃任务)

同样地

REGINA

一拳将GAIL打

晕，然后

RICK便会将GAIL带到

“港口”的“气

垫船库”。但

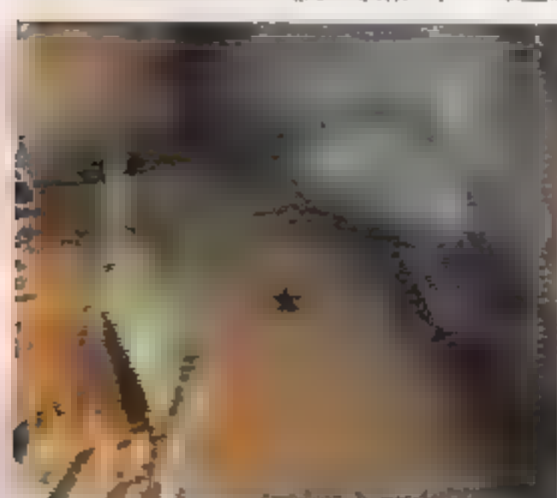
是REGINA并没有将任务放弃，因此她决定独自找回Dr.KIRK

现在Dr.KIRK的所在，就是B3“一般武器库”附近的“地下直升机场”。共有三条路可以通往“地下直升机场”。

A)利用“中央阶段前通道”和“港口搬运通道”。

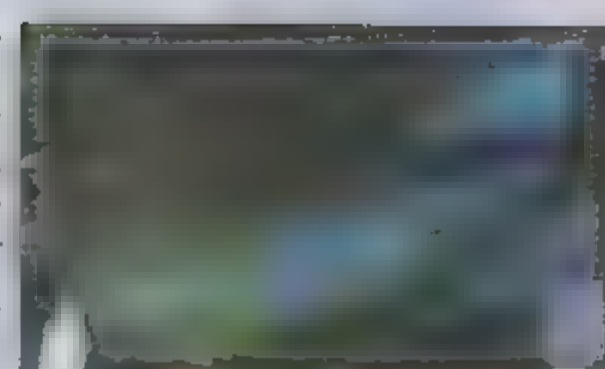
B)经“一般武器库”进入武器仓库的搬运通道。

C)经“研究员休息室”的秘密通道直接进入“地下直升机场”。



当REGIAN来到“地下直升机场”的时候，Dr.KIRK正准备搭乘直升机离开。REGINA在成功的将Dr.KIRK逮捕的时候收到了RICK的通讯，原来那条暴龙竟破坏了逃生用的气垫船，RICK和GAIL二人正

向着地下直升机场的方向赶来。这时候最后的一战即将



开始，玩者应先调查地下直升机场四周的情况，取得榴弹备战。

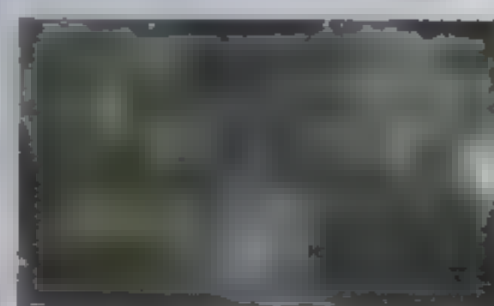
当利用直升机上的升降台来到地下直升机场连接通道的位置后，战斗也随即展开。作战时应尽量跟它保持适当的距离，然后利用一击即退的游击战术来对付它，只要成功命中它五、六次之后，就可以暂时将暴龙击退。

直升机成功起飞，RICK将直升机吊着的强力炸弹投下，最后那条暴龙终于葬身于爆炸之中。

ENDING 3A

(选择完成任务)

身为情报员，有时任务可能比起自己的生命还要重要。所以REGINA也只远有目送伤重的GAIL离开，而这时Dr.KIRK的所在位置则会根据故事第三个分歧而决定。



如果刚才选择依照GAIL的提案，到B3 LEVEL的“特殊兵器库”或者“稳定器实验室”的话，这时候Dr.KIRK就会在“稳定器实验室”出现。

如果刚才选择依照RICK的提案，在B2楼层收集与及组装零件的话，那么Dr.KIRK就会在B3 LEVEL的“特殊兵器库”中出现。

不管Dr.KIRK出现在哪里，GAIL都是难免一死，大家还是节哀顺变吧。最后，REGINA向Dr.KIRK说出事件的真相，Dr.KIRK也向REGINA说出事件的真相，原来Dr.KIRK一直在暗中支持Dr.KIRK进行能量的实验，而且他还要将有关的实验资料交给政府，说要调查一下，但GAIL只是说“资料磁碟”而已，说完后GAIL便将“资料磁碟”交给Dr.KIRK，之后GAIL便离开了人世。

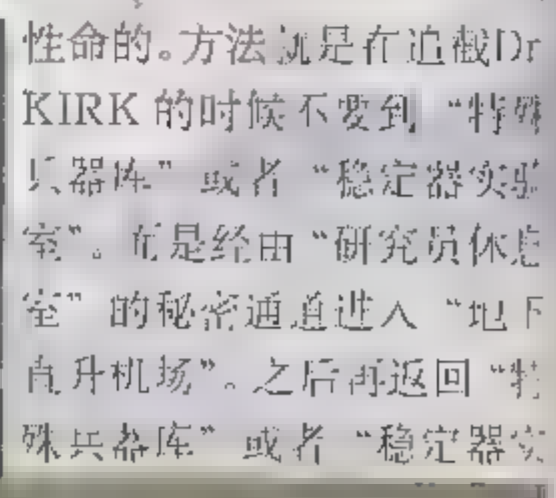
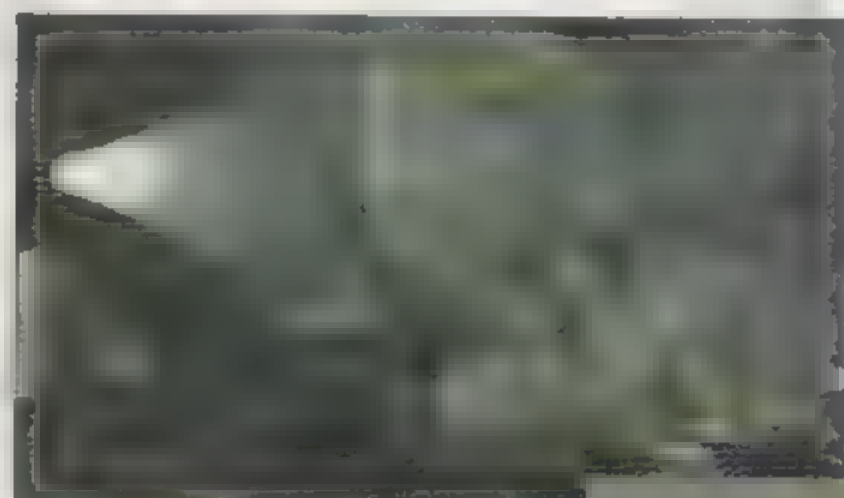
最后，Dr.KIRK，经“人力者管理”进入港口区。这个时候，那条暴龙已经倒在地上了，看来似乎伤得很重。可在以为可以平安无事的时候，暴龙突然醒来并向气垫船作出攻击。这一战，只要利用榴弹炮向它攻击，除此之外，还可以在暴龙还身在远处时便发炮攻击的话，那么GAIL便会因为未能赶上弹而被它一击即杀。

最后RICK利用炸药将港口的危险品货柜引爆，最后小岛在爆炸中消失，GAIL也终于告一段落。

ENDING 3B

(坚持完成任务)

如果选择GAIL的提案，坚持完成任务的情况下，也可以保住GAIL的生命。方法就是在追捕Dr.KIRK的时候不要到“特殊兵器库”或者“稳定器实验室”，而是经由“研究员休息室”的秘密通道进入“地下直升机场”。之后再返回“特殊兵器库”或者“稳定器实验室”去完成ENDING 3A的情节。之后REGINA便会带着Dr.KIRK和GAIL来到“地下直升机场”，最后在“地下直升机场”的通道跟暴龙决一死战。

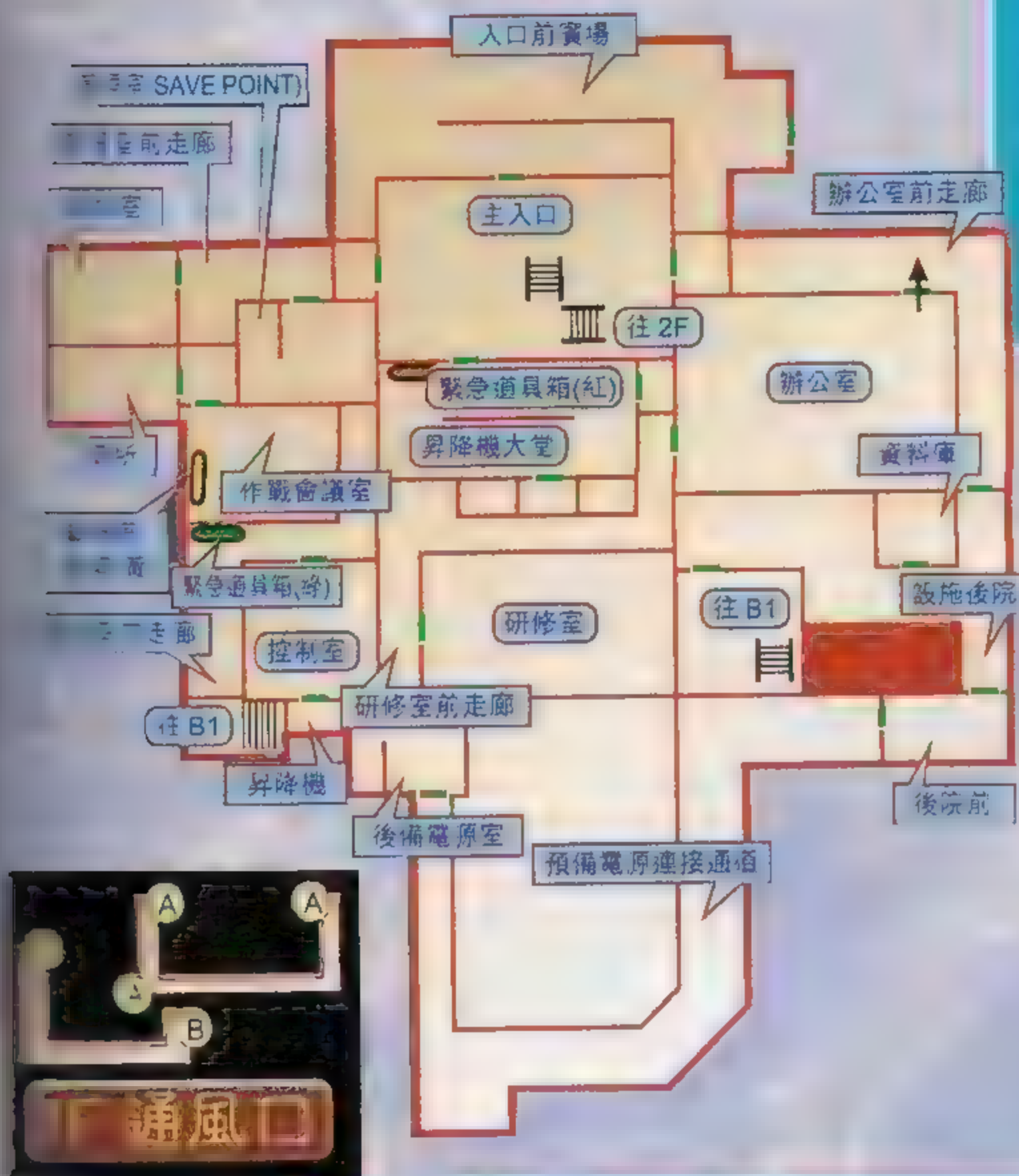


最后，Dr.KIRK，经“人力者管理”进入港口区。这个时候，那条暴龙已经倒在地上了，看来似乎伤得很重。可在以为可以平安无事的时候，暴龙突然醒来并向气垫船作出攻击。这一战，只要利用榴弹炮向它攻击，除此之外，还可以在暴龙还身在远处时便发炮攻击的话，那么GAIL便会因为未能赶上弹而被它一击即杀。



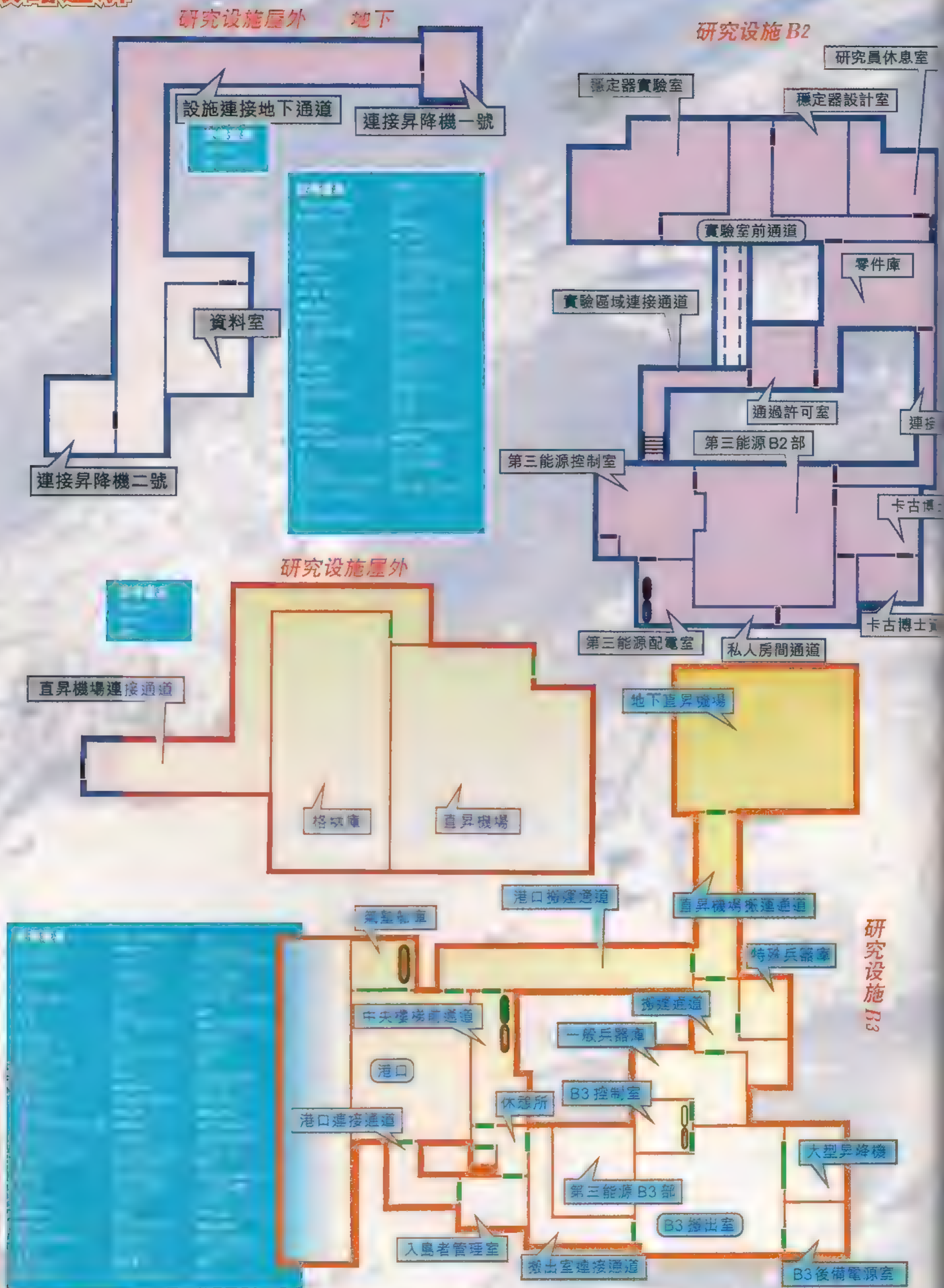
全地圖介紹

研究设施 1F



研究设施 2F



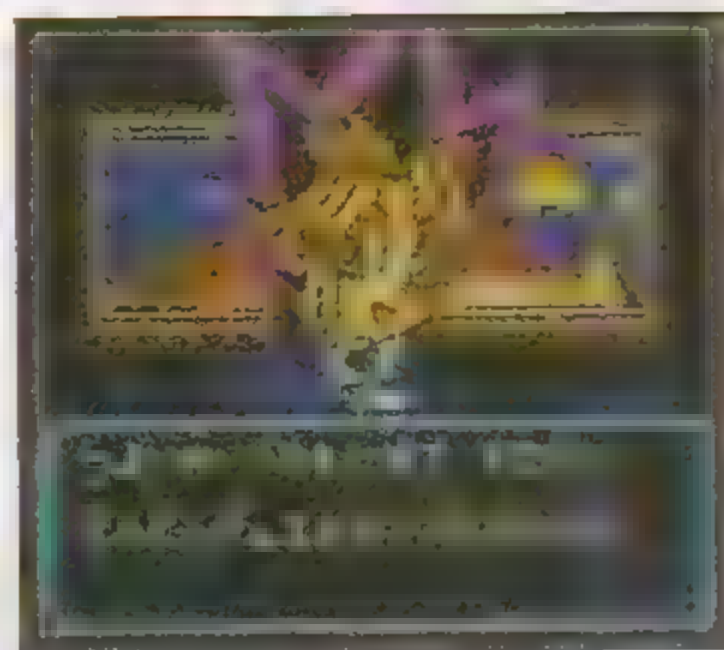




游戏王II ~暗界决斗记~

卡牌大赛 再度展开

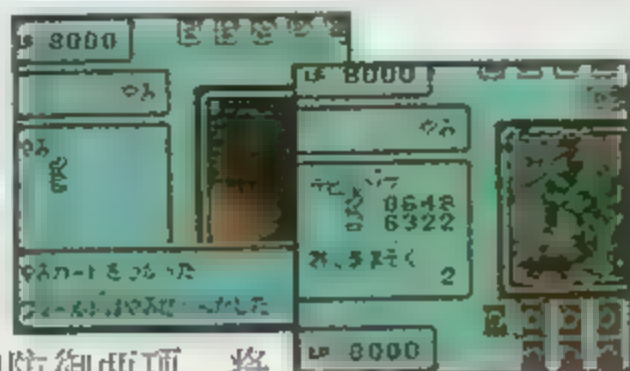
看过《游戏王》漫画的朋友都应该知道，在其中一个非常吸引人的卡牌，这个卡牌游戏在去年已移植到 GAME BOY 上，而且能组合出各种不同的卡牌，在 GAME BOY 上当然就继续开发了，所以



游戏基本规则

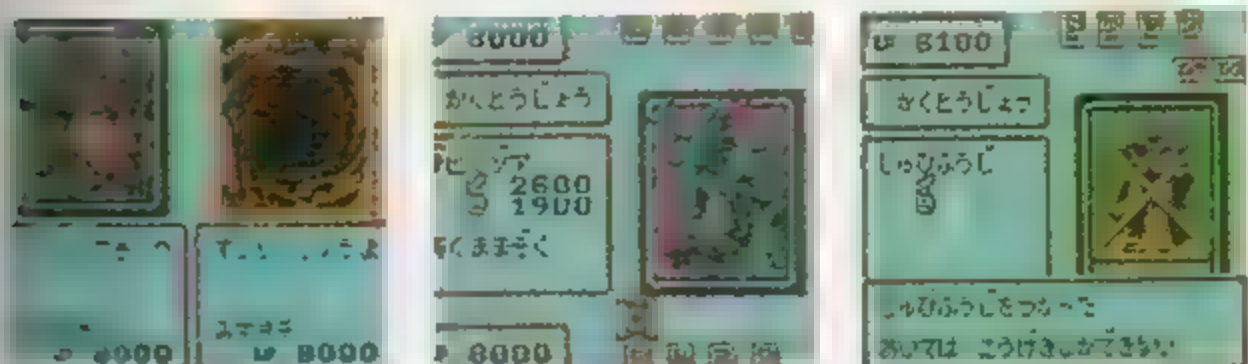
- 1) 在进入卡牌赛之前，玩者必须准备 40 张用来应战的卡牌。
- 2) 当卡牌赛开始时，双方都会有 8000LP，谁的 LP 值被扣到 0 时便算

3) 在游戏的桌面上，双方都会有两行摆放的位置，上行是使用中，而下行是可选择来使用的卡



牌的摆放形式一共分为攻击和防御两项，将卡牌打直放是攻击；而将卡牌打横放是防御

攻击对方时对方的卡牌是防御的话，就算你的攻击值数高出他的值数很多，也只能将这张卡消灭，绝对扣不到 LP 值；但当对方的卡牌是攻击的话，你的攻击值数只要高出他的值数便可，(例如我方的攻击值是 1000，而对方的只是 500，这样便可扣去对方 500LP) 而当对方没有卡牌时，你的攻击也会直接扣去对方的 LP 值



选项说明

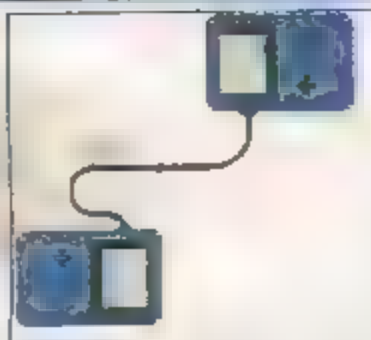
1) 随着故事进行的游戏，玩者会与故事中的每一位角色对战，与五个阶段，将每个对手战胜五次或以上便可晋级到另一个阶段。

2) 如果要与朋友进行通信对战的话，必须要有 50 张卡或以上，否则不能胜利的一方，都可将对手的一张卡，而取哪一张卡则由电脑来决定



3) 与通信对战一样，玩者同样需要有 50 张卡或以上才可与别人进行卡牌交易。

4) 一项是这一集新增的，玩者除了可以在主题游戏中通信对战和与别人交换卡牌中得到一些新卡，还可以在输入一些密码来取得新卡，但玩者必须输入《游戏王》的游戏卡才行，输入游戏中的密码是来自这些卡，输



入卡左下角的一行数字便可取得这张卡。但在输入之前，如果游戏中玩者的卡的总能力值未达到 600 或以上的话，不能进行密码输入，另外，输入密码以后，卡的总能力值便会被扣去 50，这一点是要注意的

5) 在主题游戏中，玩者可以用密码来更改游戏用户名字，或者增建一个以上的用户

6) 进入这个项目中，可回看自己的战绩，而且还能看到自己的能力值

卡牌的处理

在选定你的对战角色后，便要处理你的卡牌，虽然你拥有数百张的卡牌，但每次比赛中，你只能挑选 40 张来出战，可以自由组合，因为在众卡牌中，一共分为两大系，分别是“魔族系”及“物质系”，而当中的某些卡牌会属性相克，所以玩者除了要留意卡牌上的攻击及防御值之外，还要注意其属性。

属性相克表

白魔族(しろまぞく) → 恶魔族(あくまぞく)	火(ひ) → 森(もり) → 风(かぜ)
↑	↑
幻想魔族(げんそうまぞく) → 黑魔族(くろまぞく)	水(みず) ← 雷(かみなり) ← 土(つち)
↓	↓

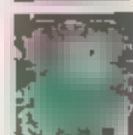
主题游戏流程图

在不同的舞台中，都会出现不同的角色，而玩者只需将每个角色分别战胜五次便可进入下一个舞台。



舞台一

所出现的人物※武藤游戏※城之内克也※本田※莫良了



舞台二

※海马木马※尾木渔太※龙崎※腹语术师※迷宫兄弟※迷宫兄弟※迷



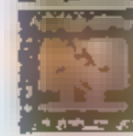
舞台三

※羽蛾※孔雀舞※黑暗使者※西蒙武兰※基斯※海马濑人



舞台四

※柏伽索斯

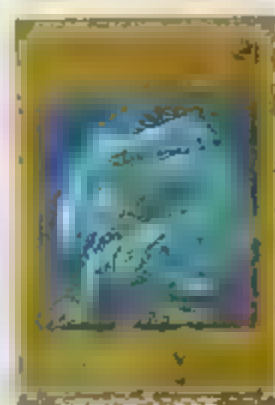


舞台五

※黑暗游戏※黑田莫良

如何取得威力大的卡牌

取得卡牌一共有三个途径，分别是(一)与朋友通信交换、(二)密码输入、(三)在主题游戏中击败对手，第三个途径是最一般的方法，玩者每逢战胜对手都可取得一张卡牌，战胜同一位对手十次，便会有一张比较强的卡牌出现，若战胜一百次的话，也会得到一些威力大的卡牌。





METAL GEAR SOLID INTEGRAL

PS

KONAMI

CD-ROM

游戏类型: AVG

发售日期: 已发售

MGS加强版终于推出

由小岛秀夫监制的《METAL GEAR SOLID》自去年九月推出后深受玩家欢迎。目前销量已突破300万套。这次推出的《MSGI》在各方面都有所强化。成为最完美的动作游戏。是玩家们拾起手枪。再次展开漫长的特殊工作的时候了。

厂方加强了“VR Training”部分，这次的版图有300个，的确是非常耐玩的作品。

A) “SNEAKING MODE” 潜入模式 (共60版)

玩者可分别选用“SOCOM”或“不装备武器”进行游戏，SNAKE要以“尽量不被敌人发现”为原则，以最快速度到达终点。部分版图是来自《MGS》的，不过厂方也追加了数个新版图。不过玩者要留意的是在使用“SOCOM”攻击敌人时也许会因枪声而引起其他敌人注意；选择“不装备武器”的SNAKE仍有杀敌能力，当走近敌人背后连按□键即可将敌人扼杀。

(版图数目: Practice共15版, Time Attack共15版, 玩者可选择是否使用武器, 总版图共60版)

B) “WEAPON MODE” 武器练习模式 (共80版)

玩者分别要以其中一种武器: C4、SOCOM、PSGI、NIKITA、STINGER、CLAYMORE、GRENADE及FAMAS进行游戏。由于每款武器都有其特性，因此玩者必须了解清楚。

(版图数目: 8款武器, 每款有5版Practice, 及5版Time Attack, 总版图共80版)

C) “ADVANCED MODE” 武器练习及潜入模式 (共80版)

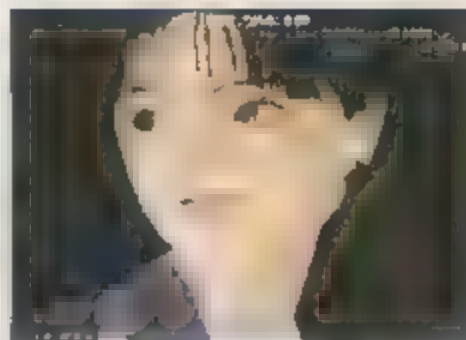
与“Weapon Mode”相似，不过目标将改为敌人，因此玩者也有被攻击的可能，难度自然较高。当玩者完成前两个模式后，就可进行这个模式。

D) “SPECIAL MODE” 特别模式 (共60版)

当玩者完成之前两个模式后，就可进行这个“SPECIAL MODE”。当中包含了数个游戏模式:

- NG SELECTION(共8版) 在限定时间内完成目标，每个任务都有不同的目标。
- VR MISSION(共10版) 在15分钟内，一口气完成指定的10个版图。
- NINJA(共3版) 玩者可使用NINJA去完成目标，新鲜感大增。
- PUZZLE(共10版) 具有解谜元素的模式，玩者也许只可用一回武器去攻击大量敌人。
- MYSTERY(共8版) 敌人离奇死去，玩者要了解对手遇害原因。
- VS 12 BATTLE(共8版) 用有限的资源和武器去打倒12名敌人。
- VARIETY(共13版) 集中各种不同目的的任务。

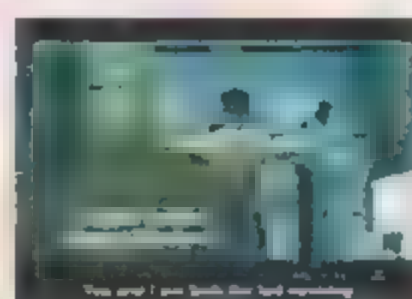
一直只以通讯联络，SNAKE终于可以见到NAOMI及MEI LING的一面了。当玩者完成故事模式一次(不同结局，所遇到的女角也会不同)后，电脑将会给予评分(以“称号”表示)及记忆。玩者将Disc 3(VR-DISC)及该记忆分别读入后，就可开启这部分。不过，玩者是否能够亲近两位美女，就要看玩者完成游戏后所得的电脑评分。玩者可使用“Camera”进行摄影，也可储存在记忆卡上。



距离	给予摄影的时间	必须取得的称号
最近	6分钟	BIG BOSS
较远	5分钟	HOUND, DOBERMAN, FOX
更远	4分钟	PIGEON, FALCON, HAWK, EAGLE

一般来说，如果玩者完成故事模式一次，都能得到“奖励”。除了特殊宝物“幻彩衣”或“缎带”外，玩者也可得到以下的“奖品”:

- 1) 故事模式的难易度将会追加一项“Extreme”，使游戏的难易度增加到五级。
- 2) 追加“电影”模式，玩者可观看游戏的故事片段。如果读取Disc 3，玩者还能观看KONAM在东京游戏展和E3展所展出的游戏精华片段。
- 3) 玩者可将资料下载到Pocket Station中，这样可以通过迷你游戏取得更高的“称号”。



4) 可取得“第一人称视点”模式，当玩者下次进行故事模式时，按△两次及配合方向键，SNAKE将会改以主观视点进行游戏。

5) 进行另一次故事模式时，敌人出现位置将会更改。如果能达到某些条件，玩者还会看到改换装扮的SNAKE和MERYL。

6) 玩者不需爆机就可在Option一项中自行设定英/日语对白。

BIGBOSS	以“EXTREME”难度完成故事，达成条件A
FOX	以“HARD”难度完成故事，达成条件A
DORBERMAN	以“NORMAL”难度完成故事，达成条件A
HOUND	以“EASY”难度完成故事，达成条件A
(条件A: “被发现次数”是4次以下，“杀敌数目”是25人以下，“使用Ration次数”是1次或以下，不可continue及三小时内完成游戏)	
EAGLE	以“EXTREME”难度，在两小时三十分内完成故事
HAWK	以“HARD”难度，在两小时三十分内完成故事
FALCON	以“NORMAL”难度，在两小时三十分内完成故事
PIGEON	以“EASY”难度，在两小时三十分内完成故事
JAGUAR	以“EXTREME”难度，达成条件B

HER 以“EXTREME”难度，达成条件B
 PARD 以“EXTREME”难度，达成条件B
 MA 以“EXTREME”难度，达成条件B
 B:“被发现次数是30次以下”、“杀敌数目”是62人以上)

玩家们一开始等工作人员名单播完后，便可到上方乘电梯离开，此处为“EVACUATION”。

上面，分别有闪光炸弹、电子炸弹和在车内有手枪可取。利用右面的通风口或上层通风口进入基地内。(选择不同出口离开不会影响故事)

在基地内上层取红外线镜和手枪子弹，之后乘电梯到B1。

B1中直走到右下位置，从爬梯中走上通风口。

从通风口走到尽头，在第二窗口转为“第一视点”将可遇到DARPA。途中可取得手枪子弹。

DARPA局长事件”过后，等待开门，遇到一神秘士兵，与他(她?)在外面枪战。

拿到“LV 1 CARD”进入原先的房间取两盒子弹，之后乘电梯到B2。

在B2中，使用“LV 1 CARD”进入房门，中间的一间房有“C4炸弹”。

注意左上、右上的墙壁，会发觉有异样，使用“C4炸弹”即可炸开武器房。(期间回原来的房间可再次取得“C4炸弹”)

下方使用“C4炸弹”炸开墙壁进入秘密通道，再用相同方法向墙壁炸开通道，最后可到一房间与首脑“神枪手OCELOT”对话，与BAKER展开对话。

返回B2右下方的房中取步枪，返回1楼取“消声器”(可装备在“手枪”)。在上层取道具(使用“LV 2 CARD”)。

将通讯机调较至“140.15”，与“神秘士兵MERYL”通话后等一会在右上方的大闸。由于该房间设有红外线，玩家们须使用“红外线探测仪”或“香烟”探测红外线。

到外面的雪地，用“地雷探测机”探测地雷，一直爬行到前方与敌人战斗。(注：用“电子炸弹”干扰坦克，即可避免对手使用大炮攻击)。

在武器大楼(不可用武器)，到B1层取“NIKITA炮”(可自行遥控)。

B2. 用“NIKITA炮”配合方向键炸毁左上方的电箱(注意毒气)。

在引道取宝物，当中可取得“防毒面具”。

在下方的通道前行，最后可到达研究所与首脑“谜之忍者”对战。与“博士OTACON”交谈。

取得道具后，返回B1。看见有人进入女厕后，便到右方女厕的右边，与“神秘士兵”的身份。

在左上方的所长房中，与首脑“超能力者MANTIS”对战。(玩家们应与MANTIS进行对战)。

在左上方的通道一直走，到了地下通道以爬行通过，到达大楼前却被狙击。返回基地B2取“狙击枪”，之后回到地下通道、使用“狙击枪”与首脑“狙击手WOLF”对战。

主角误中圈套而被囚禁，在行刑间若选“不服从”(连打○键)最终可取得ENDING 1，“服从”(按SELECT键“放弃”)可得ENDING 2。

在囚禁室巧遇OTACON，借藏在床底、用茄汁装死或经忍者所救而逃脱。

取回道具后(紧记将“谜之炸弹”拆除)，到右上的通道离开。

返回地下通道继续行程，期间可使用闪光弹作逃脱战。

顶楼被炸，利用爬绳技巧到下层，途中在一个长走廊须用“狙击枪”打倒敌人。

在通信B楼，先走下层(发现无路可走)，再走回原处(遇到OTACON)。

走到最上层与直升机对战，使用“STINGER”攻击。

返回下层巧遇OTACON，乘电梯到1楼(途中要战斗)，在1楼与“WOLF”对战。(使用“狙击枪”或“NIKITA”对战)。

取道具后，在最上方的通道直行(玩家们须转换DISK 2)。

于溶炉室左方贴墙前进。

乘坐升降机到下层，途中须与敌人战斗。

到最下层前行可到首脑房间与“巨人RAVEN”对战。(使用“C4炸弹”)。

到了地下基地，走到最上层时遇到LIQUID，意外遗失了“PAL CARD”。之后返回下层的水道寻找“PAL CARD”或寻觅已夺取卡的老鼠。

走到最上层的控制室，在左面的电脑中使用“PAL CARD”。

到寒冷的地方(RAVEL战斗房间)令“PAL CARD”变蓝色。

返回最上层的控制室，在中间的电脑中使用“PAL CARD”。

到炎热的地方(熔炉)使“PAL CARD”变红色。

返回最上层的控制室，在右面的电脑中使用“PAL CARD”。

使用防毒面具，等待出外。

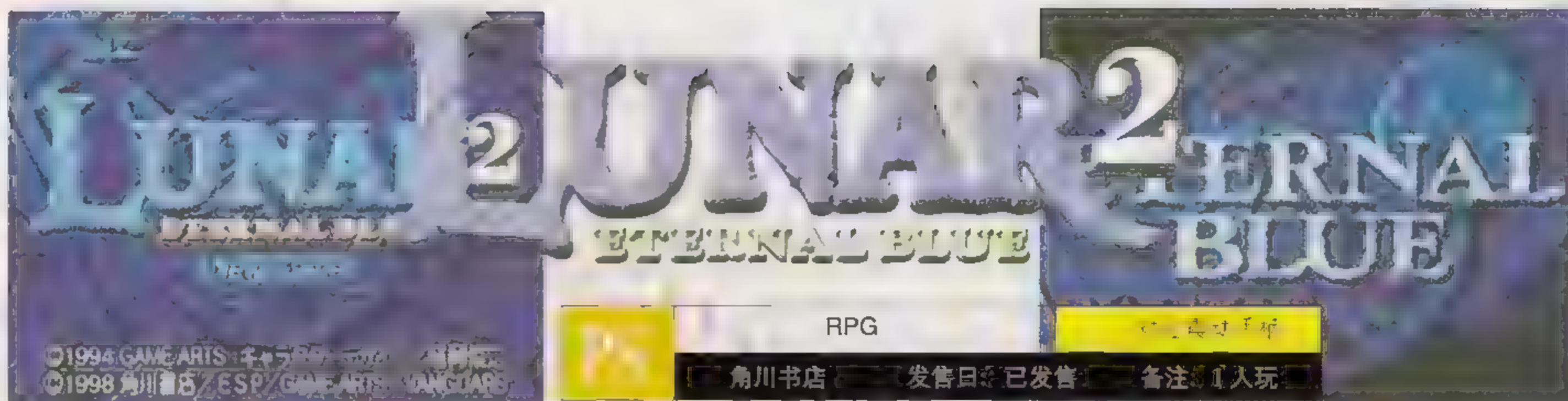
使用“STINGER”对付METAL GEAR REX。

与LIQUID单打独斗。

乘吉普车逃脱，途中与LIQUID对决。

ENDING 1(救回女主角)

ENDING 2(与博士离开)



第九章 白银之村

当尼奥等人离去后，希罗他们继续前行。他们先返回东罗达村，这时已没有任何人妨碍他们过桥了。顺利到达西罗达村后，先到处收集消息和购买一些装备。而从收集得来的消息得知，途中必经的“路珊村”正刮着大风雪，经罗化建议决定先前往路珊村再作决定。

北上经过一大片雪地后，众人四处虽然路珊位于是春季，天气雪的地步。另孙女往这时止



终于来到了白银之村路珊。从村民口中得知，北方雪山上，但现在正虽冷也及到如此暴风方面，路珊村村长的患重病，需要服用山上的草药才能医治，村长的女儿便上山寻找这种草药，但至今仍未回来。

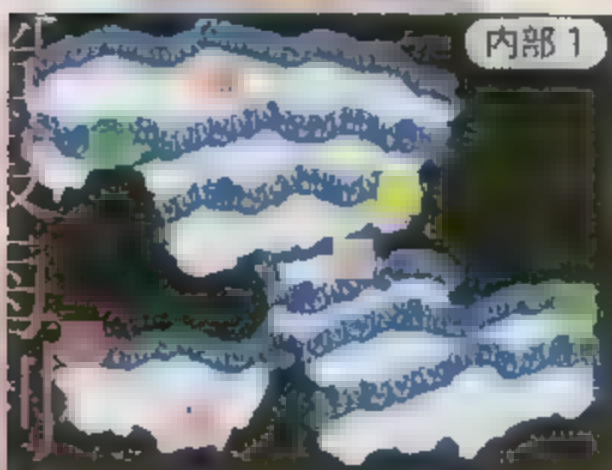
所以村长请求希罗他们上山寻找自己的女儿。在这情况下希罗当然应允，但露西亚认为魔王佐化复活之期已迫近，不应再做其它事情，先去见阿露典娜女神才最重要，于是她便离开众人，自己继续上路。

虽然有点无奈，但希罗他们也起程去雪山，雪山地方虽大，但分枝路口并不多，应该不难通过。要小心的是途中遇见的大量怪物。接近山顶时，突然传来一声怪叫，随即发生了大雪崩，众人逃避不及被大雪冲散了。

在昏迷期间，希罗听到露西亚的呼唤声。睁眼一看，露西亚果然在自己的身边，原来她经过考虑后，决定和希罗一同解决这事后再上路。之后她为各人补充体力，在找回最后一位同伴之后便会与山上的怪物首领作战，打倒它后，风雪也停止了。希罗等人发现雪地上有个女子躺着。相信她便是村长的女儿，而且她手上正拿着草药。

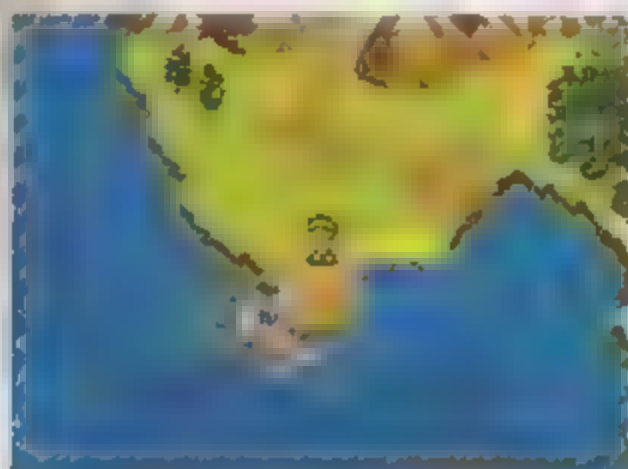


她可能受惊过度，似乎失去了记忆。不管怎样，还是先返回村长的家后再作打算。当回到村长家后证实她确实是村长的女儿。服食了草药后的孙女，身体渐渐康复了。事情完结后，希罗他们也开始赶路，目的地直指拳圣拉拿斯所管治的美洛比亚。



第十章 小白龙拿鲁

离开雪山后一直向南走便会来到沿海的美洛比亚。进城后从路人中得知拳圣拉拿斯正好回到他的拳馆内。所以希罗他们便向着中东面的拳馆进发。这时拉拿斯正与徒弟们进行练习。拳圣果然名不虚传，以一人之力便把十多名弟子打飞，后来拉拿斯发觉希罗等人到访，便上前与他们交谈，珍立刻上前说出希望拉拿斯收她为徒，之后珍还向拉拿斯



说出一段过去的事情，原来珍曾加入魔龙团学习杀人拳法魔龙拳，这组织由一个带着面具的神秘人所主持，他专门拐带小孩子，强迫他们学习魔龙拳，待长大后利用他们去杀人。珍说自己便是其中一员，后来因不满组织所为希望脱离魔龙团，因而被带面具的神秘人打下山谷，幸好生还，所以珍希望拉拿斯能传授她正统的拳法，以便将来铲除魔龙团。

拉拿斯听了珍的话后，表示十分欣赏，但这时美洛比亚东面的基嘉山上有山贼出现，拉拿斯认为或许和魔龙团有关，所以希望他们帮助把山贼消灭，同时带些魔龙团有关的证据回来。到时便可答应珍的要求。希罗等人便决定往基嘉山走一趟。

众人来到基嘉山的山脚，发觉通往魔法都市的路被封了，这时有一只白色的貌似露比的生物出现，当它发现希罗他们时便想逃走，露比眼见这生物与自己十分相似，所以立即追上前去。当追到树丛中是露比突然大叫，原来被它十名少年捉住，这位自称是山的主人的少年名叫拿鲁。他叫希罗等人离开，之后便走向山上。众人觉得这名少年可能和魔龙团有关，所以便跟着往山上前进。通过数层木板桥迷宫和多次被小童袭击后，众人终于到达山顶上。刚才出现的小孩们莫非就是魔龙团训练出来的杀手？想到这里时，拿鲁再次出现在各人面前，当正要询问他是否属于魔龙团时，拿鲁反而说希罗等人是前来拐带小孩的魔龙团。还使





用机关把希罗等人捉住，关进监狱。之后还要强迫他们去服侍小孩们。当希罗一行走近拿鲁的房门时，听见他正和露西亚在对话。从二人说话听出他们两人好像认识，后来希罗走进房中正想追问拿鲁的身份时，突然从外面传来小孩的叫声。拿鲁立即冲出房间，希罗和露西

追而至。来到公园时发现魔龙团的人正捉了数名小孩，可惜拿鲁已被他们逃脱。

露西向拿鲁说出自己与魔龙团的仇怨，愿意帮助救出孩子们，但拿鲁并不完全相信希罗他们，所以要露西亚留下照顾小孩。同时也当人质。另外拿鲁还提供了一些有关魔龙团的情报给希罗，原来魔龙团指挥各比亚的地底，进入方法是从拉姆斯商店的地下水道进出。得到这一情报后，希罗等人便乘电梯返回地面，向着美洛比亚城进发。

果然在商店中找到地下水道口。进入地下水路后，发现这里相当大，而且要按动墙上的机关才能前进。经过复杂的迷宫和打败的敌人之后，最后来到了一间房间，里面有一艘船停泊着。这时魔龙团首领带着手下经过，打算将小孩们搬上船运走。希罗正要上前阻止时，四名手下向希罗他们攻击。决战便正式展开。手下非常厉害，几经辛苦才可把他们打倒。打倒四名手下后，面具小孩也乘船离开，这时露西上前向他挑战，还一脚把他的面具踢下。



首领那时可没手下，只是掩着面逃到船上。他在船上高呼若要与他们决战便到空之街找他，之后便离开了。露西从地上拾起首领的面具，希望拿这面具给圣拉拿斯看，作为魔龙团存在的证据。希罗他们走近小孩们的身边正要察看他们的情况，但小孩们只说若要去基嘉山便跑掉了。

小孩离开后露西返回地面，回到地面时发现这边的出口正是拉拿斯。本来打算拿面具给他看，可惜拉拿斯已返回圣都比它古尼。只好和同伴先去基嘉山和露西亚会合。到达基嘉山的山脚，这次露西上山。

露西上山发现被拐的小孩已返回山上，拿鲁带领希罗他们进入大厅。这时露西才没有道谢便跑回到山上的小孩向希罗等人道谢。这时希罗已迫不及待地询问露西亚的情况，拿鲁说露西亚在里面的房中。当希罗走进上层时，听到从阳台花园处传来一阵歌声，进入花园后发现原来是露西亚正唱歌给孩子们听。希罗上前问及，露西亚说是孩子们教她唱的。希罗心想比起初时冷冰冰的露西亚，现在已多了一份



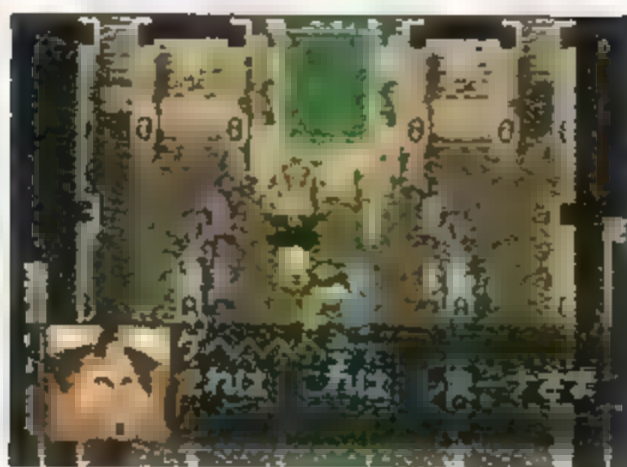
一切准备好后众人便在临走前拿鲁把钥匙之翼给希罗，露西无限次从迷宫中非常有用。众人下地底之翼被封的通路已经打开了，于是就出发前往基嘉山。



第十一章 魔法都市

众人离开基嘉山一直往东前进，不一会便到达魔法都市维尔。莉美娜显得特别兴奋，因为魔法都市等于她的故乡。莉美娜带着愉快的心情和希罗等人进入维尔。但当进入维尔时，一名居民慌张地走到莉美娜面前，告诉她四英雄之一的黑魔道士波根借口有事与莉美娜母亲商量，带回一群魔法使前来，现已控制了魔法都市。这时数名波根的魔法使出现，声称没有波根的命令，任何人也不可进出都市，莉美娜虽表明自己是魔法都市的当主，但魔法使仍然没有理会她，希罗等人只好先离开再作打算。其后莉美娜想起南面有一个传送魔法阵，当年魔法都市还浮在空中时便是利用这个魔法阵来连接都市和地面。来到魔法阵后，莉





莉美娜便念出咒语把他们传送到都市内。但传送到的位置并不是市内，而是地底的试炼迷宫。这迷宫连莉美娜也没有到过，同时因太久没人来过，迷宫内出现了不少怪物，穿过迷宫后便来到都市内部，途中会见到一些宝箱，但莉美娜说这里的東西都是她的财产，所以连希罗他们也不许碰一下。莉美娜由于担心母亲的安危，所以立即带领希罗他们进入都市北面的魔法公会内。进入公会后，发现波根正和莉美娜的母亲谈话，波根止提议莉美娜母亲交出都市，莉美娜听后便立即冲入房中，并说自己才是魔法都市的当主，并决心复兴衰落中的都市。波根反而说现在的都市比以前差了很多，早已名存实亡。双方争吵时波根使出魔法把莉美娜母亲传送到圣都去，随后波根和一群魔法使也消失了。临走时波根对莉美娜说若要找他便来圣都比它占尼亚。

莉美娜看见波根法力如此强横，自己和他实在相差太远了，烦恼之余一个人走了上天台。众人立即跟随在她身后，经商议后决定由希罗去开解莉美娜。希罗走近莉美娜身边与她交谈。莉美娜似乎非常责怪自己的魔法如此差劲，还在自称都市的当主，太不自量力了。希罗听后立即鼓励她，而其他人在这时走近说着身为魔法公会的一份子，一定会帮助她去救出母亲的。得到各人的支持，莉美娜非常高兴，决定和希罗他们再次展开冒险旅程。在离开都市之前，莉美娜准许希罗取走城中宝箱内的物品。

离开维尔后，他们往南方的水门之森前进。当通过水门之森后，面前出现了一个遗迹，但遗迹受水所淹无法通过。莉美娜说只有等湖水退去才可渡过。各人便决定在遗迹附近露营。当晚半夜时分，希罗被一些声音吵醒。醒后发现露西亚影，便四处找寻。后来听到声响，便走近查看清楚，发现正在湖中沐浴，那情景看得口呆，后来露西亚发觉希罗

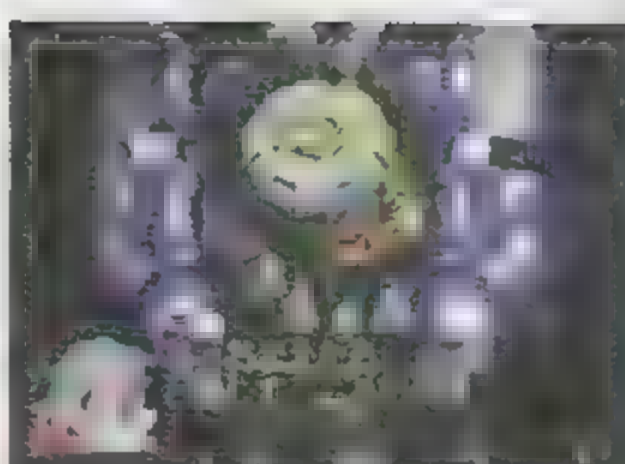


第二天一早，遗迹的水已经退去了，希罗等人便出发前往南方的阿渣杜城市，那里有来往圣都的船只。



第十二章 赤神官玛莉

经过一晚后，第二天当湖水退却后众人便离开水门之森去南面沿海城市阿渣杜(アザド)。希罗等人到达后到田来村四周打听，发觉大部分市民都对村中的改变似乎很不满。罗化这时想起一位朋友在这里当神官长，所以一行人便前往北面的神殿中打探。从一些罗化以前当见习神官时的朋友口中得知，神官长巴鲁斯已被撤职。神殿的人其后说出巴鲁斯现住在城中红色屋顶的房子里。到达红顶房子门外，有一名小孩阻止希罗他们进入，不一会屋内传出一名男子的声音，之后从屋里走出的正是前任神官巴鲁斯。虽然有一段时间两人没有见面，但罗化和巴鲁斯的情感依然很好。由巴鲁斯的口中得知，大约在一年前，四英雄之一的赤神官玛莉(マカリ)来到阿渣杜村。她为了使村民信服阿露典神团，在村中兴建巨型阿露典雅女神像，还用女神手中的圣火威吓村民就范。当谈话结束后，巴鲁斯应承希罗等人预备一艘船给他们往圣都之用，当众人一切准备就绪，巴鲁斯对他们说因船要在夜晚才出发，如不介意可先在巴鲁斯家中休息一会。



到了夜晚，希罗等和巴鲁斯告别后，便向北面的码头出发。四周一片漆黑，来到码头果然有一艘大的船只停泊在这里。众人便上了这隻船，但这时罗化突然有种不好的预感。就在这时，灯光突然亮起，这时发现已被尼奥和他的士兵包围着，原来这艘就是尼奥的龙飞船。这次陷阱又是尼奥所设的陷阱，希罗等人这一次终于被尼奥捉住。



几经苦战终于抓到希罗等人的尼奥，正要处决他心目中的魔王露西亚时，希罗中言至止，他意图说服尼奥使他相信露茜亚并不是魔王。这时露茜亚感到一阵灼热，回头一看，原来村中已变成一片火海。尼奥看见露茜亚又做了一件好事，但罗化说这是阿露典娜女神像手中的赤龙之火造成的，而且还说出阿露典娜神团为了使村民服从而以此来毁灭露茜亚。尼奥当然不会相信，罗化为了让他相信只好带他到巴鲁斯家中去。尼奥便释放了希罗和罗化，其他人则留下来作人质。



三人上岸后，发觉整个村子已变成了火海，而且路上充满了很多火焰怪物。三人几经辛苦才来到巴鲁斯的家，看见巴鲁斯父子正在屋外，而巴鲁斯似乎受了重伤，罗化便上前用咒语使他康复。问及这场火灾的原因时，巴鲁斯也完全不清楚。这时巴鲁斯的儿子说出为了让父亲能重新当神官长，所以向神团报告了露茜亚等人在他家中的事。这些可能便是火灾的原因。尼奥听了非常震惊，虽然心里面已相信罗化所讲的是事实，但还是说要去神殿用他双眼来求证。于是三人便向北方的神殿走去。

当三人越过桥来到神殿的正门前时，打败了意图阻止他们进入神官，进入神殿并来到第二层后，看见有五名神官正在魔法阵上施咒，似乎赤龙之火就是他们召唤来的。三人继续向上走，途中也有很多怪物需要对付。到达第十一层后，可从山的入口来到神像的手部位置，赤龙之火便在这里。正当想上前将火扑灭时，火焰突然变成一只火鸟怪物向他们攻击，一场艰辛的战斗立即展开。这火鸟的攻击力非常强，大家要小心。击倒他后，村中的火就会同时消灭。回到第三层发现刚才的五位神官已经死去。



回到船上，希罗再向尼奥说露茜亚并不是什么大魔王，尼奥这时一言不发地挥剑把三名人质身上的绳索斩断。赤神官玛莉突然出现，还说要代替阿露典娜女神来惩罚他们，并出手攻击众人。这时尼奥上前阻止，玛莉只好暂时停手。罗化想上前和她交谈，不过玛莉似

想和他们谈话便离开了，这一切让尼奥和罗化都不相信刚才那人就是认识的玛莉。尼奥现在终于相信希罗他们说的了，为了弥补以前过失，尼奥决定送希罗等人去圣都。于是众人便乘坐龙气船向圣都比尼亚出发。



第十三章 假女神

船上的每个人都怀着期待的心情，目的等待到达神圣之地圣都比尼亚。这时，希罗想看看露茜亚，便去找她。当发现露茜亚在甲板上和露茜亚单独对话便骗走了露茜亚。走向露茜亚说：很快便能见到女神了，为什么还不开心？露



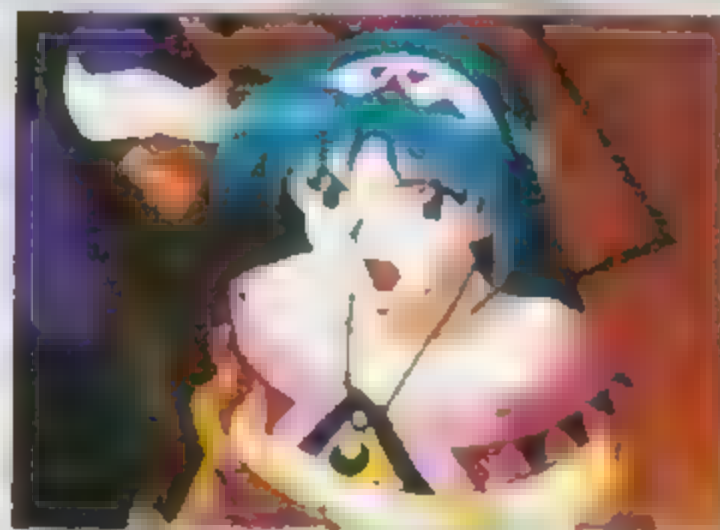
茜亚说：一来魔王佐化就要复活，二来与阿露典娜女神见面并不代表一切都可以解决。露茜亚一脸沮丧地跑回船内，希罗只有无奈地站在甲板上。

不久，终于看到圣都了。上岸后尼奥本想先向女神通报一声，但在这时魔法皇帝加利安突然出现，尼奥见到他竟

称他为“DRAGON MASTER 加利安”。希罗等人却很惊讶，一个曾想统治世界的坏人，现在竟成为女神身边最强的战士“DRAGON MASTER”。尼奥与加利安交谈过后便去晋见女神，而加利安向露茜亚说女神已等待接见她，他会和女神一同等待她的会面，之后便消失了。



希罗该和他的同伴分手了，因为每个人来圣都的目的不同：珍要去找青之拳圣拉拿斯；莉芙娜要从黑魔导师波根手中救回自己的妈妈；罗化要前去找赤神官玛莉解决他们之间的问题。和三人道别后，希罗和露茜亚便去神殿会见女神。来到大神殿的二楼，尼奥早已在等待他们，三人随即进入房内与女神会面。在内堂里加利安已站在一旁，女神阿露典娜缓缓从里面走出，并慰问露茜亚。但这时的露茜亚只是有一点敌意地看着这位女神，然后大声说眼前的不是真正的女神阿露典娜，同时还使出魔法攻击女神，但加利安出手挡住了魔法，并且使出强大的魔法将露茜亚击倒。希罗见状立即出手攻击加利安，但以希罗一人之力又怎能击倒这位曾被称为魔法皇帝的人。最后希罗同样被打得失去知觉。这时尼奥只有向女神请求把希罗交给他处置，女神同意了。希罗回复知觉后，发现自己在一个魔法牢中，身边只有露比。从露比口中得知这里是尼奥的白之塔，而露茜亚已被加利安和女神带走。希罗心里只想尽快离开这里去寻找露茜亚。就在这时一个戴着眼罩，自称蒙面白骑士的人出现。他利用绳索飞到希罗身旁并且把魔法牢解除。这时看清楚这名蒙面白骑士原来就是尼奥，但既然尼奥想掩饰身份，希罗和露比便装作不知。露比飞去开动机关后，白骑士便带着希罗离开白之塔。在离开白之塔前，蒙面白骑士告知希罗他的三位同伴被分别困在其余三个塔内，应先救回他们之后再作打算。通往其它塔得使用圣都的地下通道。希罗首先去西北面的赤之塔救出罗化，到达塔的最高层时发现罗化和希罗一样被困在魔法牢里。希罗救出他后，罗化便说出他当时遇见玛莉后，问及她性格改变的原因是否因当时治病而吃了阿露典娜的药所致。但玛莉并没有回答，只是说了一些无聊的事。之后便把罗化击晕，但在失去知觉之前，罗化看见玛莉的脸上曾短暂回复过本来的样子。罗化认为玛莉性格改变是因为女神阿露典娜，之后希罗他们在西南面青之塔的顶层救出珍，她说见到拳圣拉拿斯并将魔龙团首领的面具交给了他，本来以为拉拿斯看过面具后会帮助她去消灭魔龙团，但让人想不到的是原来拉拿斯便是带面具的魔龙团的首领，结果珍被拉拿斯的魔龙拳打倒还给关在魔法牢里。当所有同伴齐集后，神秘的蒙面白骑士便匆匆地离开了。离开牢房时，发觉尼奥在门外等着，他说为了要清楚神国的事所以要找露茜亚问个明白，而他知道露茜亚在神殿里，所以自愿加入他们。尼奥说地下的神像是通往神殿的捷径，说罢希罗等人便出发前去营救露茜亚。

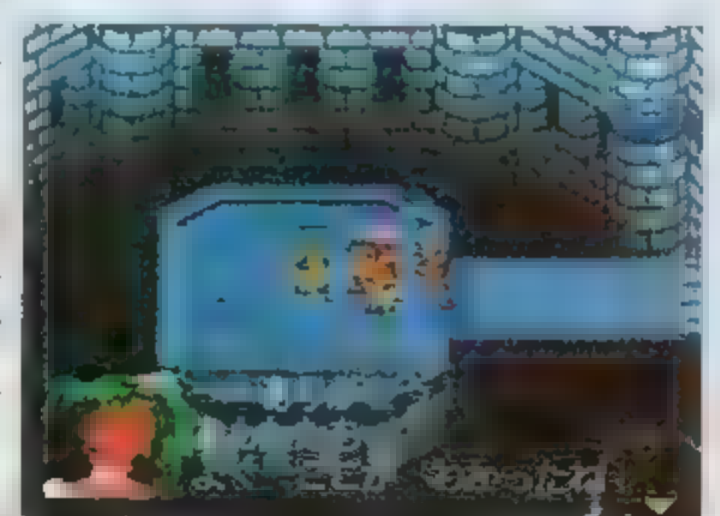


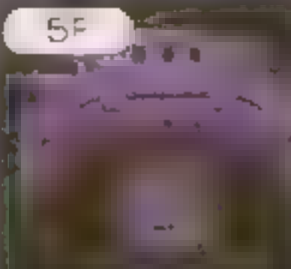
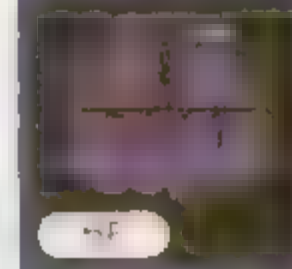
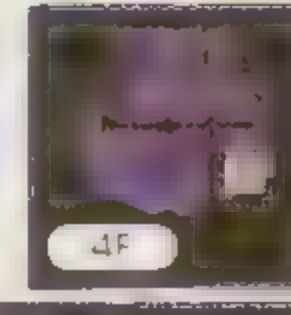
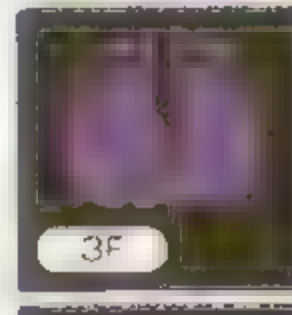
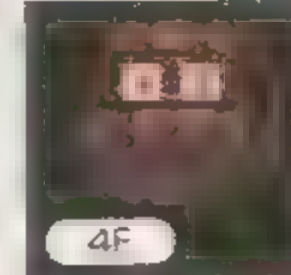
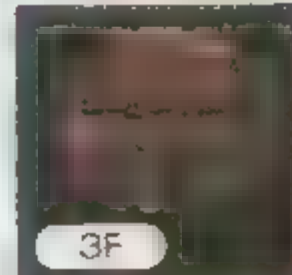
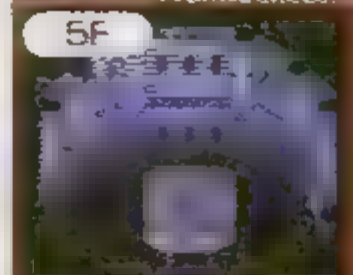
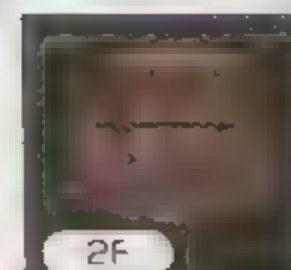
的人出现。他利用绳索飞到希罗身旁并且把魔法牢解除。这时看清楚这名蒙面白骑士原来就是尼奥，但既然尼奥想掩饰身份，希罗和露比便装作不知。露比飞去开动机关后，白骑士便带着希罗离开白之塔。在离开白之塔前，蒙面白骑士告知希罗他的三位同伴被分别困在其余三个塔内，应先救回他们之后再作打算。

通往其它塔得使用圣都的地下通道。希罗首先去西北面的赤之塔救出罗化，到达塔的最高层时发现罗化和希罗一样被困在魔法牢里。希罗救出他后，罗化便说出他当时遇见玛莉后，问及她性格改变的原因是否因当时治病而吃了阿露典娜的药所致。但玛莉并没有回答，只是说了一些无聊的事。之后便把罗化击晕，但在失去知觉之前，罗化看见玛莉的脸上曾短暂回复过本来的样子。罗化认为玛莉性格改变是因为女神阿露典娜，之后希罗他们在西南面青之塔的顶层救出珍，她说见到拳圣拉拿斯并将魔龙团首领的面具交给了他，本来以为拉拿斯看过面具后会帮助她去消灭魔龙团，但让人想不到的是原来拉拿斯便是带面具的魔龙团的首领，结果珍被拉拿斯的魔龙拳打倒还给关在魔法牢里。当所有同伴齐集后，神秘的蒙面白骑士便匆匆地离开了。离开牢房时，发觉尼奥在门外等着，他说为了要清楚神国的事所以要找露茜亚问个明白，而他知道露茜亚在神殿里，所以自愿加入他们。尼奥说地下的神像是通往神殿的捷径，说罢希罗等人便出发前去营救露茜亚。



后，神秘的蒙面白骑士便匆匆地离开了。离开牢房时，发觉尼奥在门外等着，他说为了要清楚神国的事所以要找露茜亚问个明白，而他知道露茜亚在神殿里，所以自愿加入他们。尼奥说地下的神像是通往神殿的捷径，说罢希罗等人便出发前去营救露茜亚。





第十四章 女神之塔

希罗等人回到地下通道之后向着女神像走去。开动神像的机关便可进入神殿大堂。希罗他们到达神殿的上层后看见女神和加利安正和被绑住的露茜亚对话。从谈话中得知，假女神为了得到永远的青春和美貌要让暗黑神复活。一直相信神团的尼奥听到后非常愤怒。希罗众人先要找寻大堂的通道才可救回露茜亚。当接近大堂时，女神已离开了，只留下了加利安和露茜亚在对话。原来加利安为了报复女神阿露娜和人类，利用了暗黑神的力量而复活，并且为了使暗黑神佐化复活成立了神团。露茜亚向加利安问及真正的女神阿露娜是否被困在圣都，因为露茜亚仍然感觉得到女神的气息，但加利安只笑着说莫非露茜亚还打算借助希罗他们人类的力量来救阿露娜和打倒暗黑神佐化。离开前加利安说要解开这个封都市的第五个塔之谜。这时听到刚才对话非常愤怒的尼奥独自离去找假女神问清楚。希罗众人便去救出露茜亚，突然露茜亚似乎有所感应便带着众人走向露台。来到露台后，露茜亚感觉到露台下的湖有很强的阿露娜女神力量感应。于是不发一言便使用魔法把石栏轰碎，之后便跳进湖中，希罗众人也跳进湖中，着地后，眼前出现一直被隐藏的第五个塔。露茜亚迫不及待地向里面走，可是整座塔已被魔法封印着，如不解除封印是无法进入的。这时假女神带着赤、黑、青三位英雄围住希罗等



人，并说要进入这座女神之塔，除非先把四条龙的封印解除，否则是不可能的。假女神还把加利安也叫过来。希罗众人心想这次没机会了。但就在这时，希罗身上的白龙之翼突然闪出强光，希罗他们便随光线消失了。当众人消失后加利安才赶到，假女神正想责怪他时，突然传来佐化的声音说露茜亚等人自然会回来，加利安等人只要守着四龙的封印便可。

当光线消失后，希罗等人发觉已回到基嘉山上。各同伴经过在圣都所发生的事都非常失意。这时拿鲁出现，露茜亚便要求白龙拿鲁帮助。众人这时才知道拿鲁本来就是四龙之一的白龙。拿鲁说本来也想帮助露茜亚去拯救女神，可惜之前加利安已把他的力量转到尼奥身上了。刚好尼奥王来到基嘉山，希罗便再次集合各同伴出发去找尼奥，而拿鲁先回到白龙之洞等待希罗他们给他拿回“白龙之力”。



第十五章 白龙之洞

离开基嘉山后，希罗等人便登上龙气船。见到尼奥后，他竟向希罗提出挑战，希望借此解决心中的烦恼。一轮攻击后，希罗终于获胜，尼奥这时似是已有决定，便把白龙之力交给希罗，并说白龙之洞在北海的冰山中，还把他的龙气船交给希罗使用。希罗本想叫尼奥一同前去，但尼奥失意地说自己没有和希罗一起作战的资格后便离开了龙气船。希罗只好驾驶着龙气船从美洛比亚沿岸下



面冰山进发。

进入山洞的尽头便见到拿鲁已在。拿鲁对希罗他们说刚才的战斗试试各人的能力。之后拿鲁叫希罗把手上得来的白龙之力投向前方的水晶。希罗便照着去做。水晶得到白龙之力后，拿鲁也同时走进水晶。光闪过，一条白色巨龙便出现。



拿鲁变回巨龙后对众人说，要救回阿露典娜女神，必须先将其余三只龙解封。并提意希罗等人下一个目标可先去青龙之洞将青龙解封。但得先去南面的空之街从拉拿斯手中拿回青龙之力。说罢，拿鲁便消失了。露比看见拿鲁真正的形态，自己也很想学他那样。在拿鲁消失的同时，希罗会得到白龙之纹章。装备了白龙之纹章便可使用防御魔法“白龙之守”。之后希罗便离开白龙之洞乘坐龙气船向南面的空之街进发。



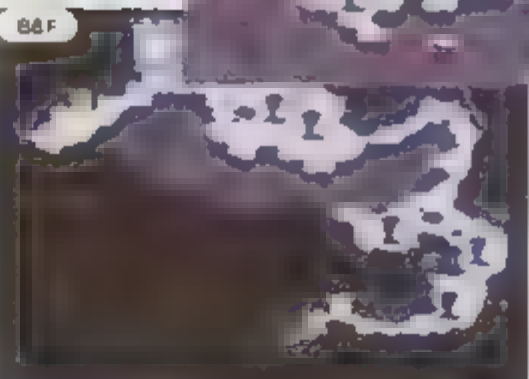
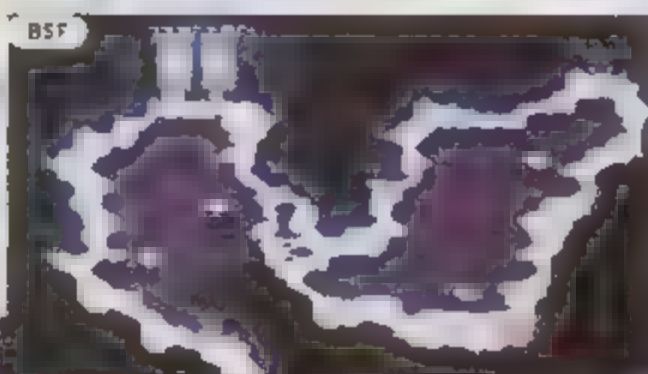
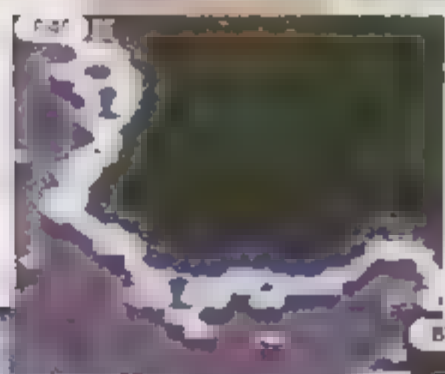
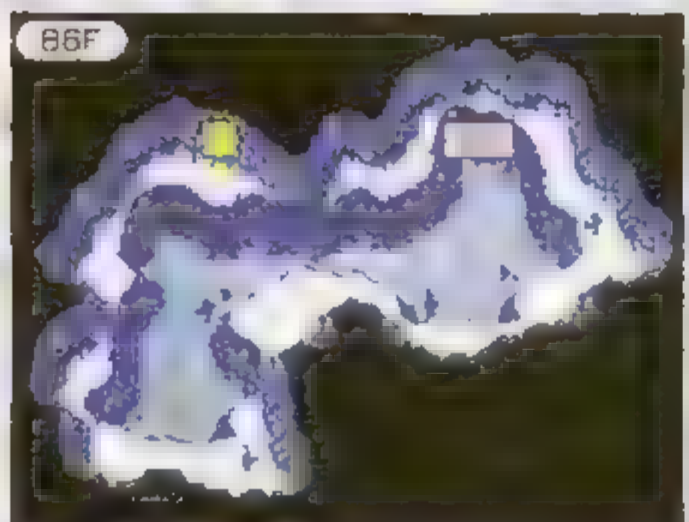
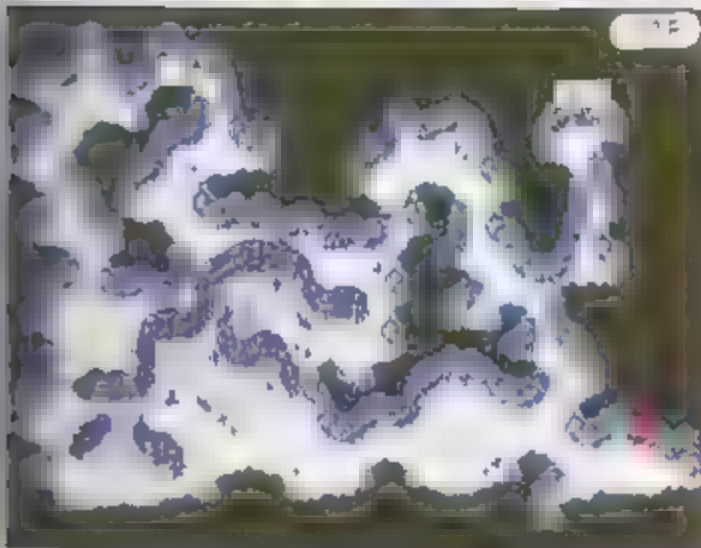
法，分别只在于使用者。如果使用者心里充满光明便是青龙拳，相反充满黑暗便是魔龙拳。最后馆主终于被珍说服，让她代表青龙拳拳馆出战武术大会，不但送给珍一套青龙拳拳馆的道服，还将武斗大会的参加证交给希罗等人。下定决心要把拉拿斯打倒的珍和希罗他们向着南面的武斗会场进发。

会场上有许多门派的武者正准备参加武斗大会，而拉拿斯正坐在会场北面的台上。珍便上前与他对话并说要藉此这次武斗大会把他击败。但拉拿斯说要与他决斗得先在武斗大会中取胜才行。珍只好与希罗和罗化三人一同参加武斗大会。在第一、二对战中会和其他门派交手，到第一场战斗便会和魔龙拳的弟子交手。这些弟子相当难对付，击败所有敌人后便可取得武斗会的锦标。这时便可挑战拉拿斯。虽然拉拿斯被称为拳圣，但要打倒他也并不是十分困难，只需注意补充体力便可。被击败的拉拿斯终于明白到拳术的真正意义，非常后悔之前的所作所为，交出了青龙之力，并且告诉他们青之洞在东北面。希罗众人便可向青龙之洞进发。



第十七章 青龙之洞

向东北方进发不久后便到达青龙之洞入口。洞很大而且还有很多怪物，要很适当地使用回复道具才较易到达顶层。在顶层发现在这里有一条青之魔龙看守着，这魔龙的魔法攻击力非常厉害，玩者可利用白龙之纹章使出强劲的防御魔法。这样便较容易消灭魔龙。打倒他后进入另一山洞。沿着石桥来到最深处会见到一块巨大水晶，把青龙之力投向水晶后青龙便会得以解封。经过一番对话后，青龙说出黑龙被封之地位于这里的南面。希罗等人决定继续前往下一个目的地。在临走前青龙将青龙之纹章交给他们。



第十六章 青龙战魔龙

不久便到达空之街。在空之街里有很多不同的拳馆。希罗等人进入位于正中的大屋后发现这里的馆主不是拉拿斯，而是另一位老人家。他正与兄弟商谈怎样在即将举行的武术大会上把魔龙拳击败。当老馆主发觉希罗众人后，珍便上前说出她与魔龙团的仇怨，希望馆主能传授她正统的拳法。但馆主说青龙拳和魔龙拳其实是相同的拳

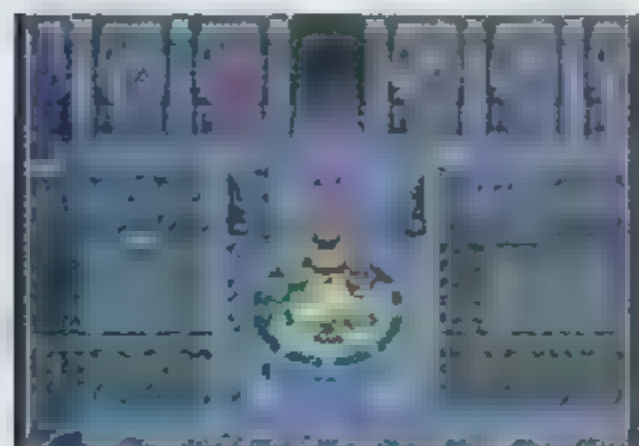


第十八章 击败波根

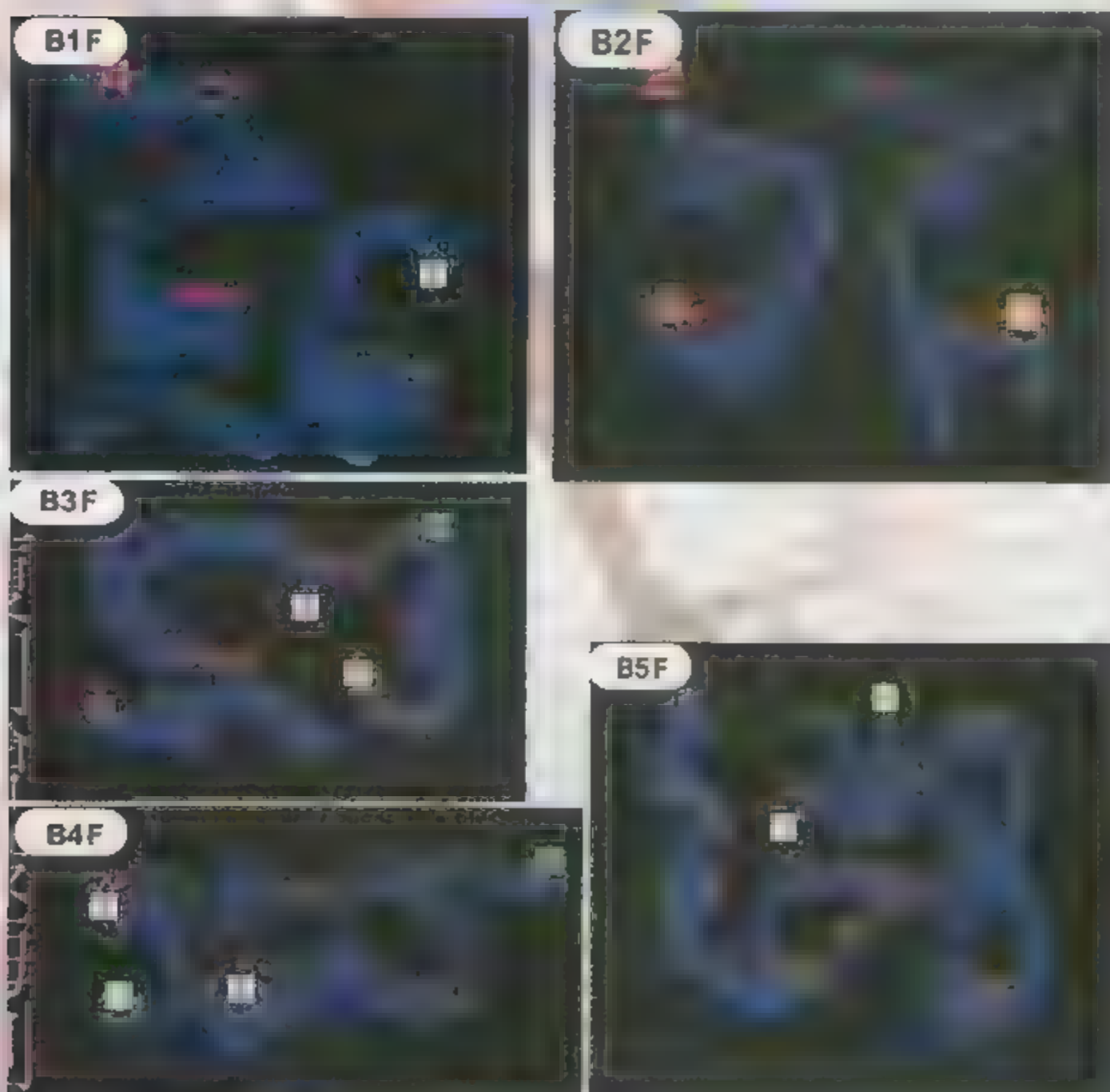
当希罗他们一路往南前进的途中，突然天上出现一座巨大城堡，莉美娜想起莫非这便是波根之前提过的新魔法都市。就在这寸龙气船受到它的魔法攻击，被半球型的魔法罩所困，没办法移动。希罗等人便只好留下龙气船徒步向着西面的矿洞走去。

矿洞的面积相当大，而且到处都是怪物，众人需要经过一番战斗才能走出这矿洞。在矿洞的最上层虽然发现了黑龙之洞的入口，但由于还未从波根手上取回黑龙之力所以未能进入，希罗等人只好从另一出口去到札巴古之城。

进入矿山之城札巴古后，在城内四周打听后发觉住在这里的人对魔法非常重视。因为波根定下规则：居民如要在新魔法都市上居住，一定要通过魔法能力测试，否则只有永远留在札巴古城过着劳动的生活。而且一旦测试不合格便会坠入苦难之迷宫，终生过着痛苦的生活。莉美娜知道这事后非常愤怒，决定要登上新魔法都市新维尔找波根理论，同时也要救出妈妈。



一行人从札巴古城西南面小屋中的魔法阵传达到新维尔上。当到达新维尔后便要进行魔法测试，但罗化和珍未能通过测试，所以被送到苦难之迷宫去。进入新魔法都市后，希罗便带领各人先从左上方的入口前往苦难迷宫救出罗化和珍。去下一层便会遇到罗化和珍及其他不能通过测试的人，罗化和珍加入后继续往下层进发。在最底层会发现有一魔法阵，利用它便可去魔法工会大堂。这时波根已在大堂等待希罗等人，随之大战便展开。波根魔法虽强，但最终败在希罗他们手上。从波根身上拿走黑龙之力后，莉美娜便带领各人在工会中寻找她的母亲。重遇后不久，由于波根的力量来自黑龙之力，失去这力量后，新维尔开始向下坠，幸好露西亚同样会使用黑龙之力，使下坠速度减慢，不致造成太大伤亡。到这时，波根开始后悔自己的所为，并交出矿山内黑龙之洞的钥匙。希罗等人接过钥匙后，便出发返回矿山。



第十九章 黑龙之洞

利用从波根那里得来的钥匙打开黑龙之洞的入口，希罗等人便进去找寻被封印了的黑龙。洞穴中的怪物有些攻击力很高，要注意体力的回复。经过数层洞穴后会遇到黑之魔龙，他不但攻击力强，而且只有魔法攻击对他才产生效用。相当艰辛的战斗后，终于把强劲的黑之魔龙消灭。继续往前进发，在另一洞穴的深处同样出现巨大的水晶，希罗把黑龙之力投向水晶后，巨大的黑龙便解除封印出现在众人的面前。其后黑龙便为龙气船解除魔法，在离去前说现在只有露比这条赤龙的封印未被解除，只要集合四龙之力，便有能力拯救阿露典娜女神，将黑龙之印章交给希罗等人后便消失了。这次黑龙并没有提示赤龙之洞的所在地，众人只好先离开黑龙之洞返回龙气船再作决定。





第二十章 佐化之血

没有任何提示的情况下，希罗等人只好驾驶着龙气船到处碰碰运气。来到东面的“拿古拉路村(ラケラル)”。原来这里就是罗化、尼奥、玛莉的故乡。进入村后发觉部分村民出现奇怪呆滞的神情，调查后得知村民因接受过在村的西面“西里卡梅(セレカム)神殿”一种称为“不之吻”的洗礼仪式。有执行仪式的神官就是玛莉。随后希罗他们在村的山上见到了尼奥。罗化和尼奥交谈后得知，当日罗化为救玛莉而从阿露典娜女神的药，就是暗黑神佐化的血。而现在村中的所谓洗礼仪式，就是让村民饮下佐化的血，使他们同样成为佐化的傀儡。而唯一救助他们的只有依靠阿露典娜女神的力量，但现在赤龙被封印，似乎已无任何方法。这时决定大义灭亲，亲自到西里卡梅神殿解决玛莉。当尼奥走后，玛莉神殿内有一颗称为“阿露典娜之泪”的宝石，或许利用它可把村民解救回来。于是众人便决定前往西面的西里卡梅神殿。

进入神殿后，发现有不少村民在这里，其中大部分已接受过不之吻的洗礼，神情非常呆滞。在神殿内不断探索和跟敌人战斗后，终于找到了阿露典娜之泪。罗化这时想使用这宝石来解除玛莉的魔咒。露茜亚已念出咒语将阿露典娜的力量解放出来，神殿附近村民身上的佐化之血的魔咒被完全解除。佐化此刻已不能再等，立即带着一群人返回一楼进入神殿的大堂。已经的村民已完全回复正常。

众人进入神殿大堂后，见到尼奥正想用剑杀死玛莉。罗化便立刻阻止，并说他们已找到阿露典娜之泪，玛莉应已回复本性。但就在罗化说这话时，玛莉脸上再次出现邪恶的表情。原来由于玛莉所中的魔咒由于时间太长，所以即使借阿露典娜的力量也没法解去她身上的魔咒。这时露茜亚讲出唯一的方法，就是要罗化进入玛莉的内心，帮助她找回真正的自我。可是如果失败的话罗化便不能回来。罗化早已决定不论用什么方法都要救回玛莉，所以不需考虑便答应了。于是露茜亚便念起咒语，将罗化送到玛莉的心里。

进入玛莉的内心后，罗化便开始攻略玛莉的本来意识，途中会看到一些童年时的回忆片段。之后罗化会遇到五个真假难分的玛莉，罗化要分别与她们对话。而另一面，得到加入的希罗等人，正与一只五头怪物战斗。打倒怪物后，罗化找到了玛莉的真身，两人便回到现实世界去。二人回复知觉后，不久玛莉在没有表明去向的情况下，从玛莉手中得到赤龙之力。两人便准备从身后的门进入赤龙之洞。而玛莉临走时说会在拿古拉路村等待罗化回来。



第二十一章 赤龙之洞

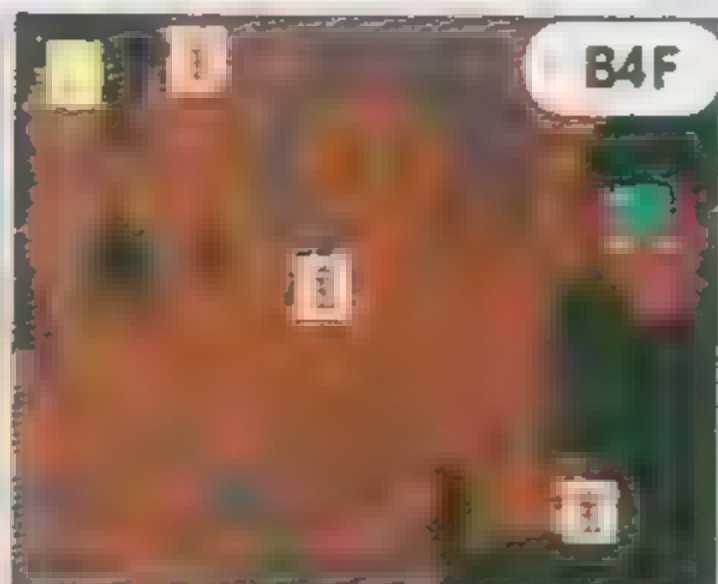
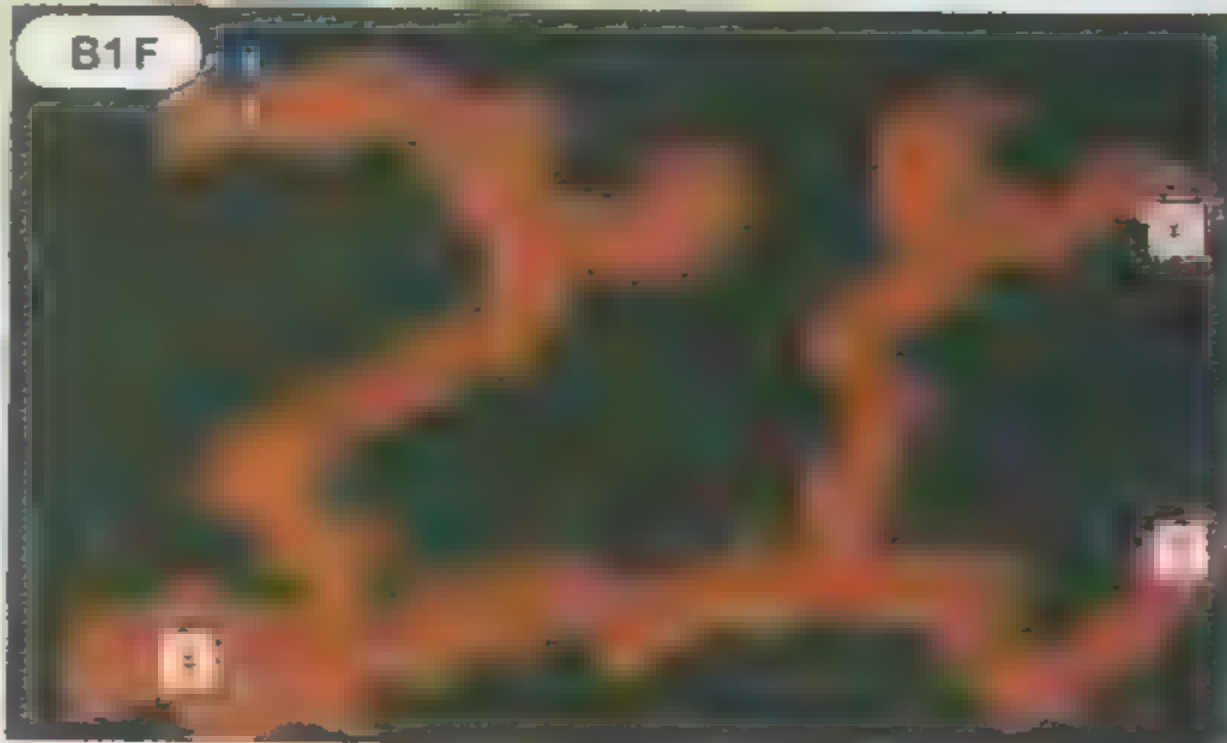
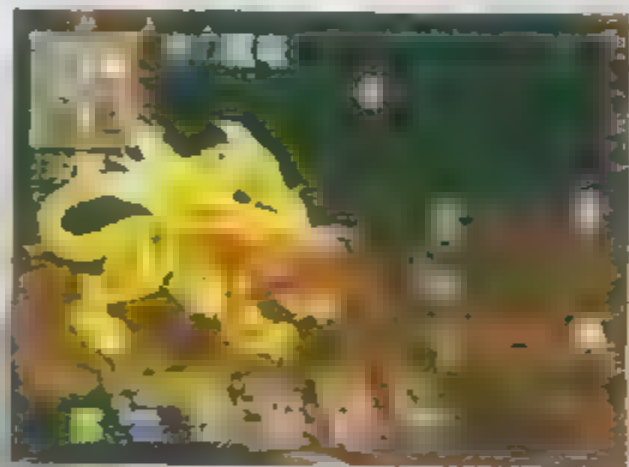
在赤龙之洞前的入口处，露茜亚突然出现，他到来的目的是要提点露比，叫露比明白自己是龙的身份，不可能永远都留在希罗身边，终有一日会像他以前一样要和他最好的朋友分离。说罢便消失了。这时露比并没有太留意露茜亚话中的意思。

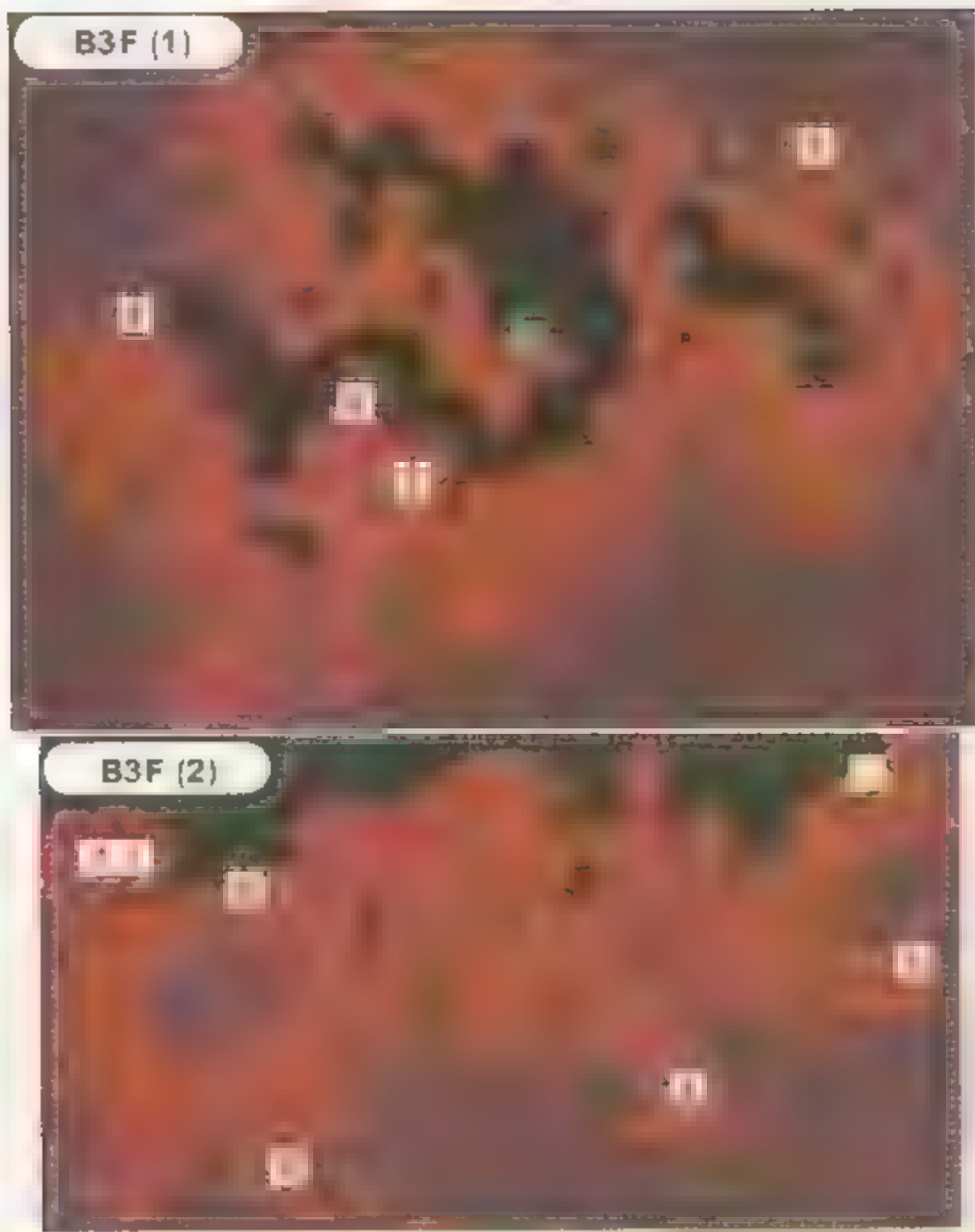
众人继续前进，在洞内会遇到大量火属性的怪物，使用冰魔法会较为有效。来到洞中最底层，和以前一样会遇到魔龙的阻碍，要打败这条赤之魔龙并不是太困难，同样洞的尽头有一巨大水晶出现，希罗将赤龙之力投向水晶，但这次并没有任何变化。原来露比还没



下定决心变回龙的身份，它不想离开从小和它一起成长的希罗。不过为了阻止佐化的复活露比还是向着巨大水晶飞去。强光闪过巨大的赤龙露比便出现了，它把赤龙之印章交给希罗后便立刻变回细小的体型，继续跟着希罗。露茜亚说四龙已得到解封，要立即前往圣都救出阿露典娜女神，否则佐化一旦复活了便很难对付。

回到赤龙之洞入口处时，地面突然震动起来，而且天色也转暗，露茜亚估计佐化复活之期已非常接近，便叫各人立即前往圣都。这时在圣都的假女神看见这种异像也非常震惊，她还以为佐化会责怪她不能阻止四龙复活。但佐化的声音反而说叫她不要担心，它早已等待露茜亚带同四龙前来。到底有何用意，就连假女神也不知道。当佐化的声音消失的同时，加利亚便出现。假女神命令他去对付希罗等人，加利亚只说了一声知道便再次消失了。





第二十二章 复活·暗黑神佐化

希罗众人向圣都比它古亚前进，途中加利安会出现阻止众人前进，但被得到四龙之力的露茜亚阻止，他没有进一步攻击，只是很有兴趣看看露茜亚怎样借助人类之力和佐化对抗，之后便消失了。



露茜亚的魔力，使她能够看到四龙的塔，从塔中飞出大量的魔物，人们为了生存，佐化，把希罗等人，带到了这个塔中，佐化，把希罗等人，带到了这个塔中，佐化，把希罗等人，带到了这个塔中。

市阿露典。当年佐化把青之星破坏后，女神阿露典娜便乘坐这艘魔道都市方舟带着人类的先祖来到LUNAR星之上。而现在这房间的装置，是用来收集LUNAR上的魔法力量再传送到青之星上，希望能让青之星回复旧观。露茜亚独自留在青之星上便是等待着青之星重生之日的来临。众人继续向着女神之塔进发。

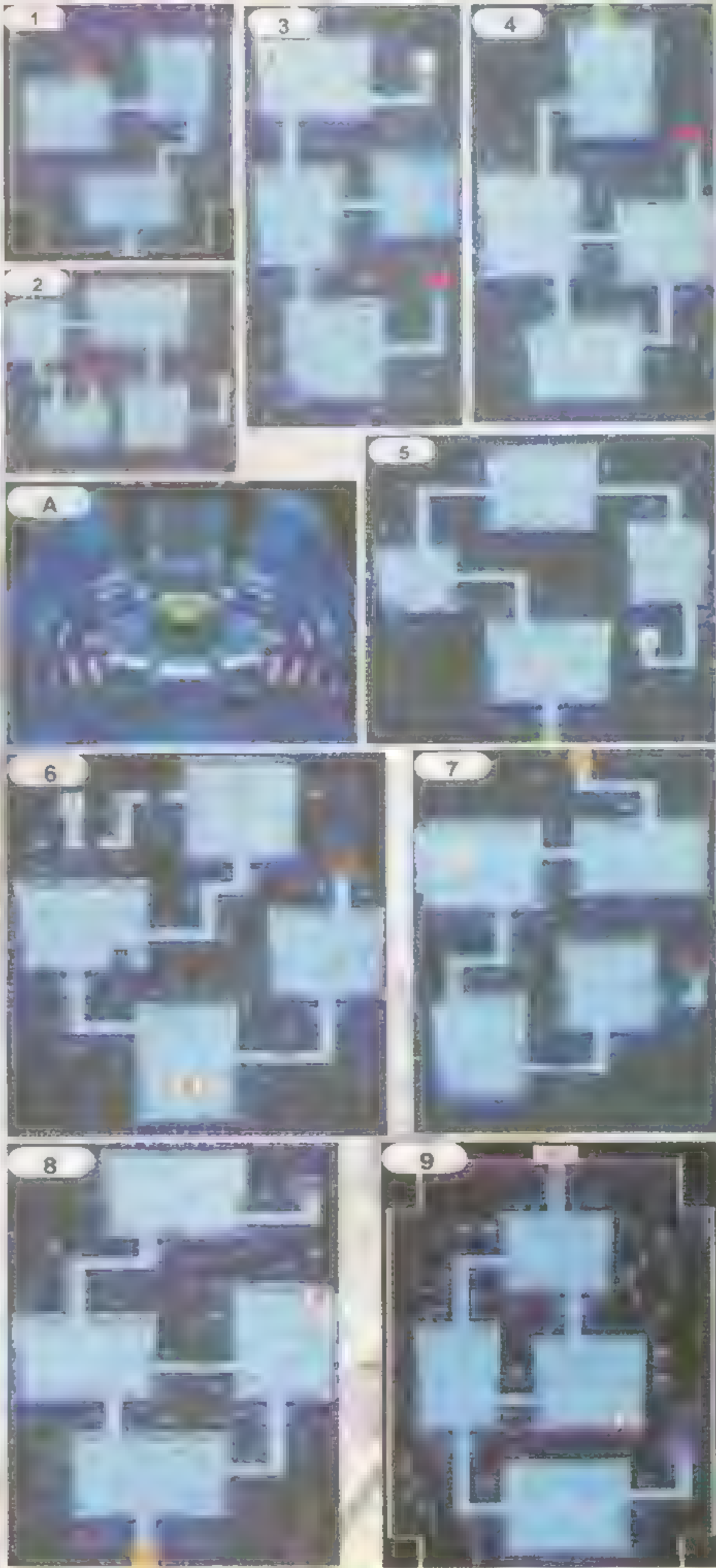
通过魔道都市迷宫后，便来到女神之塔前，这时已没有魔法封印阻碍他们。进入塔内便遇到假女神，这时她惊慌地向佐化求助，而佐化遵守它的承诺，给与假女神永远的青春和美貌，把她变成了一只巨大的怪物，希罗等人便跟这怪物展开一场战斗，击败它后便可登上女神之塔。

在女神之塔上只见拿鲁不见女神阿露典娜，拿鲁这时利用台上的装置播放出一段影像。原来女神已经去世了，在影像中看到女神露娜(ルーナ)讲述她的过去，女神露娜说这世界不再需要什么女神，只要人类凭着信念便可创造出美好的世界，她希望露茜亚和希罗他们合作打倒佐化。片段结束后，露茜亚没依照女神的意见去做，反而吸取全星球上的魔法力量，决心独自对付佐化，之后便离去了。

众人只好离开这里再作打算。但当离开女神之塔时发现天上出现奇怪的现象，莫非佐化已到复活之时？众人便匆匆返回龙气船驶离魔道都市。回头一看佐化果然在天上出现，而且不消一会便把整个魔道都市吞下，之后便露出它的本来面目。这时露茜亚也在天空上出现，已拥有阿露典娜女神力量的露茜亚是绝对能把佐化再次封印的，但这时佐化说出当时女神使出魔法将它封印才使青之星变成现在的模样，莫非露茜亚也想LUNAR变成这样。经过一番思考后，露茜亚还是决定



使出封印，可是有点犹豫，佐化乘着这机会向龙气船攻击，露茜亚为救回希罗等人放弃了封印，佐化便把握这时机捉住露茜亚，同时吸取了女神的力量，变成世上独一无二的神了，露茜亚在不知知觉前，使出最后的力量将希罗等人送走。



第二十三章 魔法皇帝加利安

得到露茜亚的帮助，希罗等人逃到了魔法都市维尔，希罗止一人在

合的上层沉思着，露比走来说莉美娜的妈妈找他，但先要在市内与父亲谈后才去。莉美娜的妈妈对希罗说在天台上有人在等他。来到天台发觉原来是尼奥在等他，尼奥对希罗说在现在这种情况下，希罗应该一起并肩作战，消灭已成为完全神的佐化，说罢便去准备龙气。希罗知道大家到现在还没有放弃打倒佐化的念头，似乎只有自己还

在这时，加利安突然出现，并耻笑他们魔法便失去了信心。希罗正想与加利安交战时，同伴们都来协助。大家在没有魔法的情况下与加利安交战，但当加利安使出魔法后，大家无法抵挡。加利安继续嘲笑他们，说他们这种力量根本无法与佐化对抗。大家听后并没有因此而灰心，显示了斗志。此时众人身上出现强光，魔法力量也回复了。之后再与加利安战斗，这次轻易便将加利安打倒。打败加利安后，加利安说出原来他因佐化的力量而复活，但现在佐化已成为完全神，他已没有利用价值，很快便会消失。这次来是为了激发希罗他们的信心，并把自己的魔剑交给希罗。众人出发与佐化战斗。目送希罗等人离去后，加利安随着柔和的阳光消失于空气中。



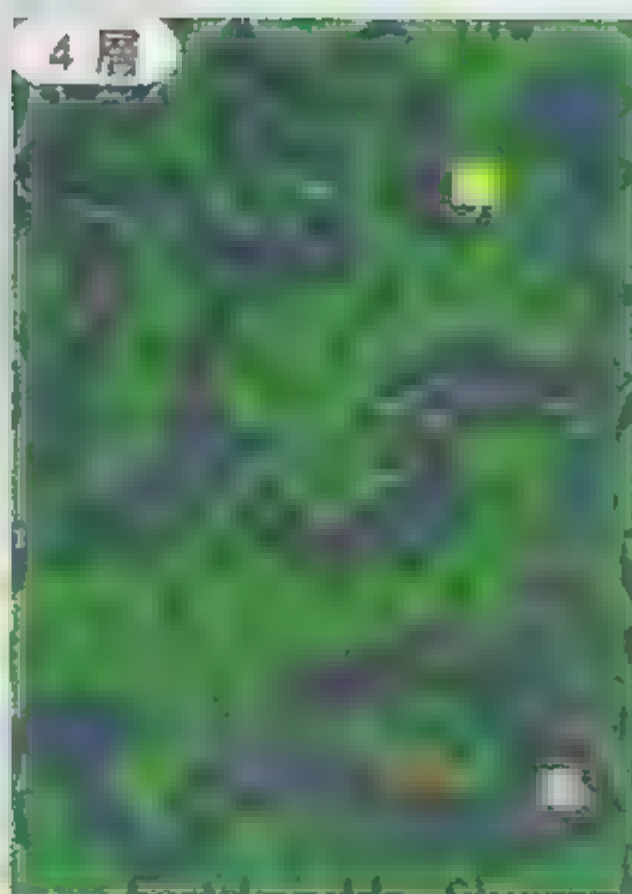
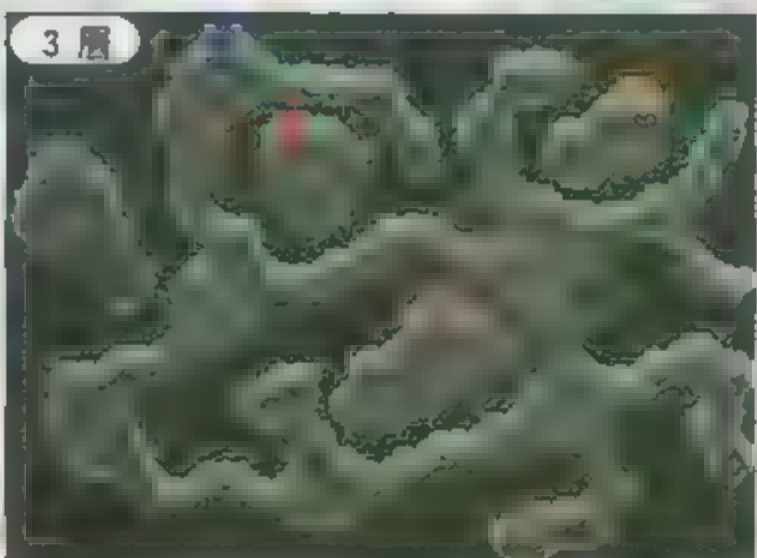
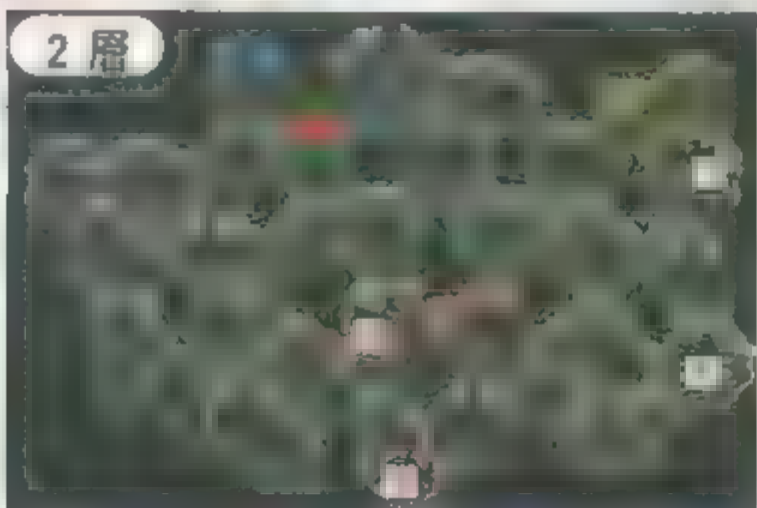
第二十四章 佐化的末日



希罗众人坐着龙气船来到佐化城的前方，这时露茜亚出现在各人眼前，并阻止希罗他们对抗佐化，因她还以为希罗众人已没有了魔法力量。当露茜亚离去后，希罗想起她那痛苦的表情，更决心要进入佐化城，消灭魔王佐化。进入城后会经过数层迷宫，有些需要利用机关才可通过。此外还会遇到一些强劲的怪物，玩者需尽量节约MP，因一直到佐化后才有回复用的女神像。

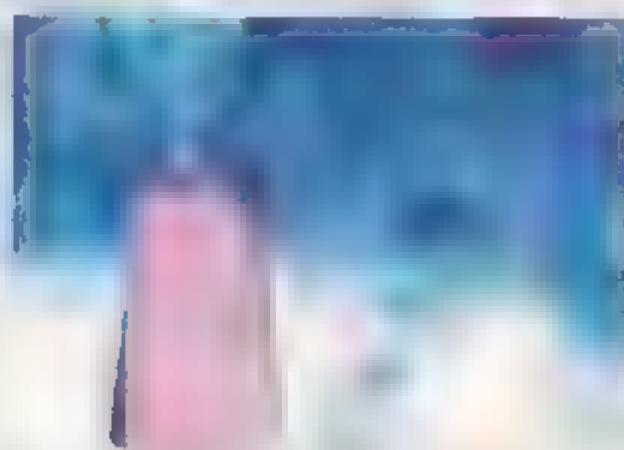


来到最上层“创世之间”后遇到佐化，最后之战便立即展开。佐化会变成三种形态，其中第二种比较难对付，而耗时亦较长，玩者需要使用白龙才能有胜算。第三种形态时只有露茜亚两人出战，但已经相当足有挑战性。打倒佐化后，长久的冒险旅程亦已接近尾声，人类终于能以自己的主倒暗黑神。

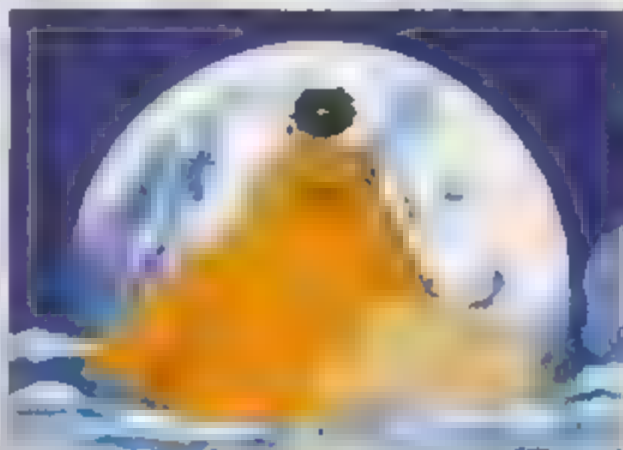


第二十五章 新冒险的开始

消灭佐化后，众人先返回魔法都市维尔。这时也是希罗和同伴分别的时刻。罗化已决定和玛莉回故乡生活。珍则打算返回嘉年华会继续做她的舞姬工作。尼奥决定单独到世界各地冒险，莉美娜自然留在魔法工会做当主。希罗还答应拿鲁让露比到基嘉山游玩。而露茜亚答应希罗和他一起回爷爷家中生活。与各人道别后，希罗便带同露茜亚乘坐龙气船前往爷爷的家。在途中二人不断谈及将来的事，但露茜亚似乎还有一点心事烦恼着。当船驶近家前，露茜亚突然说出想到二人初次相遇的地方一趟，希罗虽然不明白她的用意，但仍答应了露茜亚的要求。



二人回到青之塔上，来到最顶层的大水晶时，露茜亚突然变回神官的打扮，这时希罗已经感觉到露茜亚的意图，但已经来不及阻止了，因为在希罗的前面出现了一道无形的力墙。露茜亚已决定返回青之塔上，等待青之塔回复生气的时刻。临走时只说了一句“再见，我最爱的希罗”，之后便跟随强光消失了。留下来的只有她颈上的项链。拾起项链，希罗已作了一个决定，就是开始他的新冒险旅程——寻找前往青之星的方法，寻找他所爱的露茜亚。



二人回到青之塔上，来到最顶层的大水晶时，露茜亚突然变回神官的打扮，这时希罗已经感觉到露茜亚的意图，但已经来不及阻止了，因为在希罗的前面出现了一道无形的力墙。露茜亚已决定返回青之塔上，等待青之塔回复生气的时刻。临走时只说了一句“再见，我最爱的希罗”，之后便跟随强光消失了。留下来的只有她颈上的项链。拾起项链，希罗已作了一个决定，就是开始他的新冒险旅程——寻找前往青之星的方法，寻找他所爱的露茜亚。

SPECIAL

在游玩结束后，就会出现一个SPECIAL模式，利用这种模式可以继续未完的故事。

希罗从爷爷口中得知要前往青之星就必须先找寻两颗星之瞳，利用两颗星之瞳来打开通往青之星的星龙之塔大门。两颗星之瞳分别位于龙之遗迹和水之遗迹。希罗在开始旅程前可先攻占前三个城市，而在基嘉山上，拿鲁还有特别的道具给希罗。在这模式中，还可以到一些如狮头堡和飞龙之巢等之前无法进入的地方探索。还有，利用露茜亚留下的项链，可以任意转移到这模式内曾到过的地方。到底希罗能否去到青之星与露茜亚相会，这些更由各位自己探索吧。

在游玩结束后，就会出现一个SPECIAL模式，利用这种模式可以继续未完的故事。

1. 在基嘉山上，拿鲁会给希罗特别的道具。
2. 在龙之遗迹，可以找到一颗星之瞳。
3. 在水之遗迹，可以找到另一颗星之瞳。
4. 利用两颗星之瞳，打开通往青之星的星龙之塔大门。
5. 在星龙之塔内，会遇到各种强大的敌人。
6. 最终，希罗会到达青之星，并与露茜亚相会。
7. 在青之星，希罗会了解到关于露茜亚的真相。
8. 最后，希罗会回到魔法都市维尔，开始他的新生活。
9. 在SPECIAL模式中，可以探索一些之前无法进入的地方。
10. 利用露茜亚留下的项链，可以任意转移到SPECIAL模式内曾到过的地方。
11. 在SPECIAL模式中，可以遇到一些新的敌人和物品。
12. 在SPECIAL模式中，可以体验到一些新的剧情。
13. 在SPECIAL模式中，可以了解到一些新的背景故事。
14. 在SPECIAL模式中，可以体验到一些新的战斗系统。
15. 在SPECIAL模式中，可以了解到一些新的魔法技能。
16. 在SPECIAL模式中，可以体验到一些新的关卡设计。
17. 在SPECIAL模式中，可以了解到一些新的角色设定。
18. 在SPECIAL模式中，可以体验到一些新的游戏机制。
19. 在SPECIAL模式中，可以了解到一些新的游戏设定。
20. 在SPECIAL模式中，可以体验到一些新的游戏内容。
21. 在SPECIAL模式中，可以了解到一些新的游戏信息。
22. 在SPECIAL模式中，可以体验到一些新的游戏体验。

街机

SNK

ROM

游戏类型: FIG

发售日: 已发售

基本人物出招表

99' 拳皇



标准1

标准2

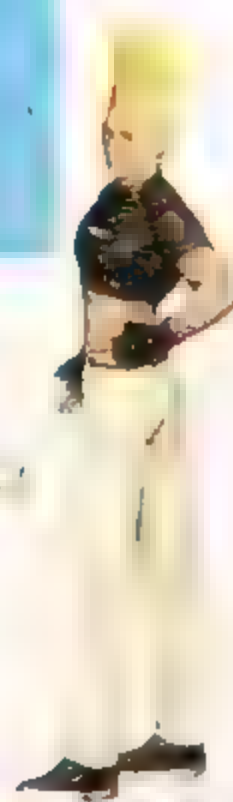


铁拳A+C
SECOND SHOOTB
SECOND SHOOTD
CROW BITESA+C
MINUTES SPIKEB+D
BLACK OUTA+C
CHAIN JAVEA+C
HEAT DRIVEA+C

铁拳A+C
SECOND SHOOTB
SECOND SHOOTD
CROW BITESA+C
MINUTES SPIKEB+D
BLACK OUTA+C
CHAIN JAVEA+C
HEAT DRIVEA+C

铁拳A+C
SECOND SHOOTB
SECOND SHOOTD
CROW BITESA+C
MINUTES SPIKEB+D
BLACK OUTA+C
CHAIN JAVEA+C
HEAT DRIVEA+C

铁拳A+C
SECOND SHOOTB
SECOND SHOOTD
CROW BITESA+C
MINUTES SPIKEB+D
BLACK OUTA+C
CHAIN JAVEA+C
HEAT DRIVEA+C



铁拳A+C
SECOND SHOOTB
SECOND SHOOTD
CROW BITESA+C
MINUTES SPIKEB+D
BLACK OUTA+C
CHAIN JAVEA+C
HEAT DRIVEA+C



TERRY BOGARD

铁拳A
SECOND SHOOTB
SECOND SHOOTD
CROW BITESA+C
MINUTES SPIKEB+D
BLACK OUTA+C
CHAIN JAVEA+C
HEAT DRIVEA+C



TERRY BOGARD

标准1



铁拳A+C
SECOND SHOOTB
SECOND SHOOTD
CROW BITESA+C
MINUTES SPIKEB+D
BLACK OUTA+C
CHAIN JAVEA+C
HEAT DRIVEA+C



标准2

铁拳A+C
SECOND SHOOTB
SECOND SHOOTD
CROW BITESA+C
MINUTES SPIKEB+D
BLACK OUTA+C
CHAIN JAVEA+C
HEAT DRIVEA+C

铁拳A+C
SECOND SHOOTB
SECOND SHOOTD
CROW BITESA+C
MINUTES SPIKEB+D
BLACK OUTA+C
CHAIN JAVEA+C
HEAT DRIVEA+C



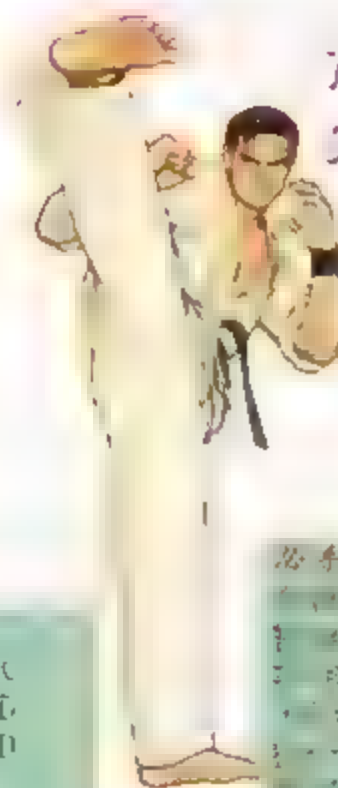
RYO SAKAZAKI

铁拳A+C
SECOND SHOOTB
SECOND SHOOTD
CROW BITESA+C
MINUTES SPIKEB+D
BLACK OUTA+C
CHAIN JAVEA+C
HEAT DRIVEA+C



ROBERT GARCIA

铁拳A+C
SECOND SHOOTB
SECOND SHOOTD
CROW BITESA+C
MINUTES SPIKEB+D
BLACK OUTA+C
CHAIN JAVEA+C
HEAT DRIVEA+C

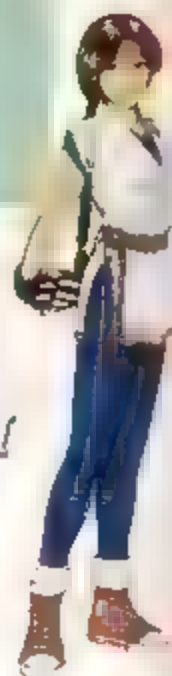


TAKUMA SAKAZAKI

铁拳A+C
SECOND SHOOTB
SECOND SHOOTD
CROW BITESA+C
MINUTES SPIKEB+D
BLACK OUTA+C
CHAIN JAVEA+C
HEAT DRIVEA+C

铁拳A+C
SECOND SHOOTB
SECOND SHOOTD
CROW BITESA+C
MINUTES SPIKEB+D
BLACK OUTA+C
CHAIN JAVEA+C
HEAT DRIVEA+C

YURI SAKAZAKI



必杀技
MOON SLASHER
GRAND SABER
GLIDING BUSTER
X CALIBER
FALCO LAUNCHER
EAR RING
超必杀技
ULTRA SLASHER
REMI SPARK
CRATERED DECEASED

1(俯)↑+A or C
↓+A or C
↓+B or D
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C



必杀技
GATLING ATTACK
VAPOR STRETCH
FALCO STRETCH
MOON TACKLE
ROLLING CRADLE
SUPER ARGENTINA BACKBREAKER
FLASHING ELBOW
超必杀技
ULTRA ARGENTINA BACKBREAKER
RUNNING THREE

1(俯)↑+A or C
↓+A or C
↓+B or D
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C



必杀技
VUL CAN PUNCH
GATLING ATTACK
SUPER ARGENTINA BACKBREAKER
急降下爆弾Punch
急降下爆弾Punch(空中)

A or C 近接
1(俯)↑+A or C
近接时↓+A or C
1(俯)↑+A or C
跳跃中↓+A or C

RALF TACKLE
↓+A or C
超必杀技
BARIHARVILCAN PUNCH
GALACTICA PHANTOM
骑乘VULCAN PUNCH

↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C

必杀技
BOMMERANG SHOT
ASSASIN STRIKE
STRINGS SHOT
HOOK SHOT
超必杀技
SONIC SLAUGHTER

↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C

PSYCHO BALL
PSYCHO REFLECTOR
PHOENIX ARROW(FRONT)
PHOENIX ARROW
AIR PSYCHO BALL (DOWN FORWARD)
AIR PHOENIX ARROW(REFLECT)
PSYCHO BALL (REFLECT)
PHOENIX ARROW(REFLECT)

↓+A or C(空中可)
↓+B
↓+C(空中可)
↓+D
跳跃中↓+B
跳跃中↓+D
空中↓+A or B
空中↓+C or D

SHINING CRYSTAL BIT
MAX PSYCHO BALL ATTACK1
MAX PSYCHO BALL ATTACK2

↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C

PSYCHO BALL
PSYCHO REFLECTOR
PHOENIX ARROW(FRONT)
PHOENIX ARROW
AIR PSYCHO BALL (DOWN FORWARD)
AIR PHOENIX ARROW(REFLECT)
PSYCHO BALL (REFLECT)
PHOENIX ARROW(REFLECT)

↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C

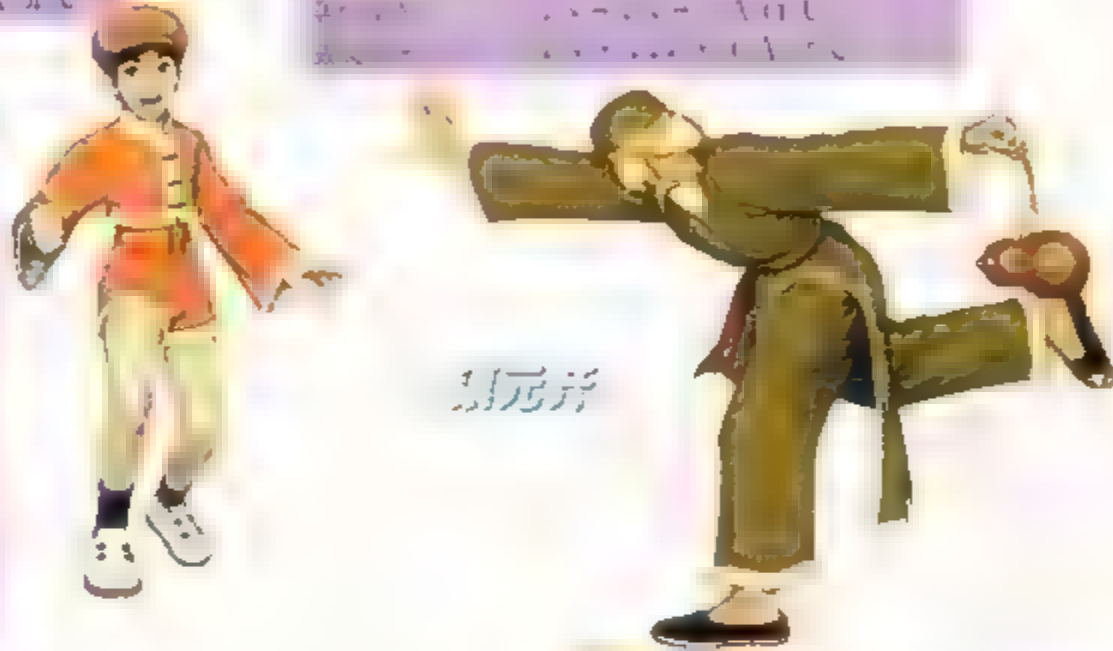


PSYCHO BALL ATTACK
PSYCHO AIR W
PSYCHO SWIRL
PSYCHO FANG ARROW
PSYCHO REFLECTOR
PSYCHO SHOOT

↓+A or C
跳跃中↓+A or C
↓+A or C(空中可)
↓+B or D
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C

SHINING CRYSTAL BIT
CRYSTAL SHOOT
PHOENIX FANG ARROW

↓+A or C
↓+A or C
跳跃中↓+A or C



PSYCHO BALL
PSYCHO REFLECTOR
PHOENIX ARROW(FRONT)
PHOENIX ARROW
AIR PSYCHO BALL (DOWN FORWARD)
AIR PHOENIX ARROW(REFLECT)
PSYCHO BALL (REFLECT)
PHOENIX ARROW(REFLECT)

↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C

PSYCHO BALL
PSYCHO REFLECTOR
PHOENIX ARROW(FRONT)
PHOENIX ARROW
AIR PSYCHO BALL (DOWN FORWARD)
AIR PHOENIX ARROW(REFLECT)
PSYCHO BALL (REFLECT)
PHOENIX ARROW(REFLECT)

↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C

必杀技
SPINNING
VULCAN
SABER TACKLE
CRATERED
VULCAN ARROW
VULCAN TACKLE
VULCAN STRETCH
VULCAN BUSTER
REAL CRATERED
REAL BACKBROOK
超必杀技
VULCAN STRETCH
VULCAN BUSTER
VULCAN STRETCH
VULCAN BUSTER

↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C



必杀技
PSYCHO BALL
PSYCHO REFLECTOR
PHOENIX ARROW(FRONT)
PHOENIX ARROW
AIR PSYCHO BALL (DOWN FORWARD)
AIR PHOENIX ARROW(REFLECT)
PSYCHO BALL (REFLECT)
PHOENIX ARROW(REFLECT)

↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C

必杀技
PSYCHO BALL
PSYCHO REFLECTOR
PHOENIX ARROW(FRONT)
PHOENIX ARROW
AIR PSYCHO BALL (DOWN FORWARD)
AIR PHOENIX ARROW(REFLECT)
PSYCHO BALL (REFLECT)
PHOENIX ARROW(REFLECT)

↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C



PSYCHO BALL
PSYCHO REFLECTOR
PHOENIX ARROW(FRONT)
PHOENIX ARROW
AIR PSYCHO BALL (DOWN FORWARD)
AIR PHOENIX ARROW(REFLECT)
PSYCHO BALL (REFLECT)
PHOENIX ARROW(REFLECT)

↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C



PSYCHO BALL
PSYCHO REFLECTOR
PHOENIX ARROW(FRONT)
PHOENIX ARROW
AIR PSYCHO BALL (DOWN FORWARD)
AIR PHOENIX ARROW(REFLECT)
PSYCHO BALL (REFLECT)
PHOENIX ARROW(REFLECT)

↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C



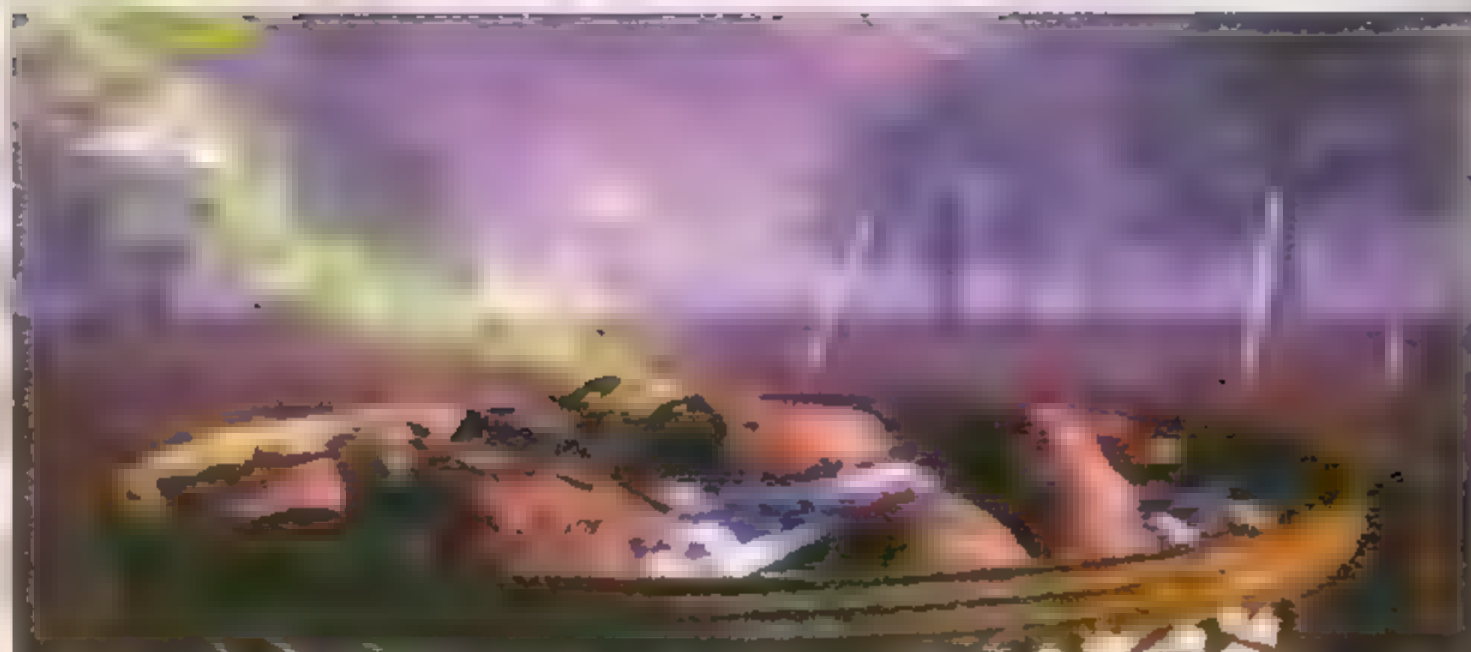
JOHN HOON



PSYCHO BALL
PSYCHO REFLECTOR
PHOENIX ARROW(FRONT)
PHOENIX ARROW
AIR PSYCHO BALL (DOWN FORWARD)
AIR PHOENIX ARROW(REFLECT)
PSYCHO BALL (REFLECT)
PHOENIX ARROW(REFLECT)

↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C
↓+A or C

PERSONA 2



RPG

对应震动手柄

角川书店

发售日

已发售

备注 1人玩

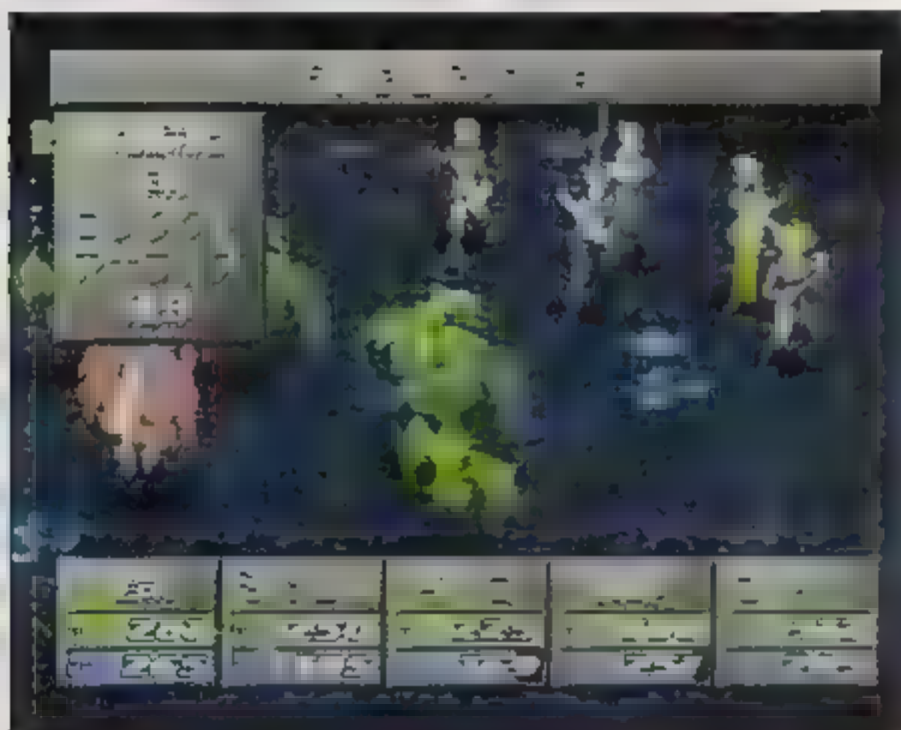
游戏系统介绍

由于这个游戏的系统与普通RPG有些不同,略显复杂,因此我会在这里为大家做个简单的介绍,使各位能比较容易上手。

战斗指令

战斗开始

利用“作战”设定各人的行动后战斗就会开始,而且角色们会不断循环所设定的行动。若玩家想中途变更战略,按×键就能停止。



作战

这个指令可以设定角色们的行动,里面又分为多项选择。



A.行动设定

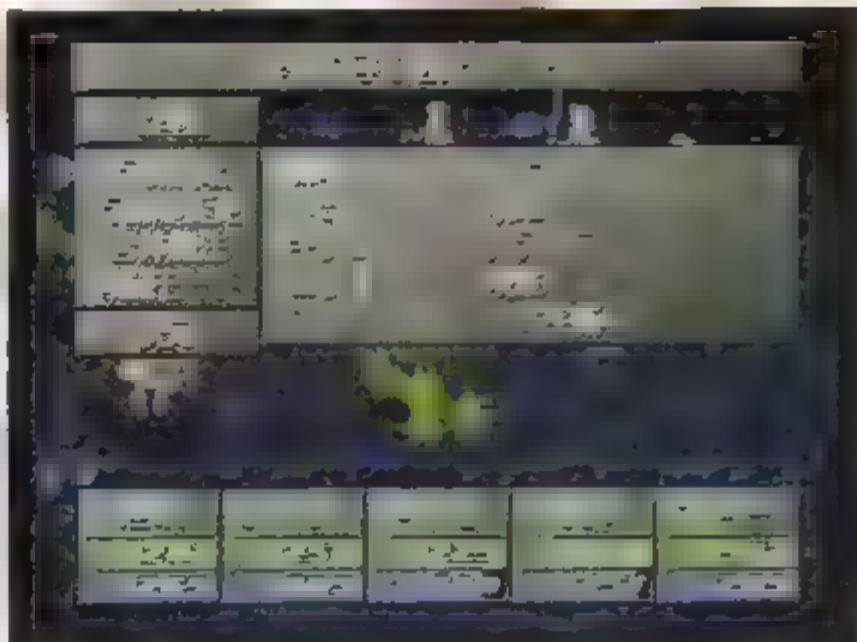
这一指令又细分为6项,主要是决定角色的行动。

1.攻击

攻击对象选好后,角色就会作出一般物理攻击。

2.ベルソナ

使用PERSONA作攻击,主要是各种魔法和必杀技。



3.アイテム

使用各种道具

4.バトル

在同一角色持有两张以上PERSONA卡时,就可使用这个指令来交换

5.ステータス

查看角色的属性与状态

6.戦闘停止

战斗中按下×键,则我方攻击同时受到的伤害,也暂时停止。

战斗中,双方都会按电脑顺序来展开攻击。玩家可以利用此机会自行决定。留意,若将速度最快的角色设定为第一个开始行动时,速度最慢的角色就会等他行动后才开始行动,那就有可能会是所有速度比第一角色高的恶魔先行动了。

选择合体魔法的发动条件,又分为“自动”、“待命”和“手动”三项。

这里分为自动、待命和“战斗开始”一项有关。是战斗开始时的设定,当战斗开始后就会不断循环所设定的行动,则是以手动形式,在每一回合结束时都会重新回到指令选择画面。

コンタクト

与敌方恶魔进行交涉。

ブランク

观看敌方恶魔的属性和它使用的魔法。

退却

逃跑,如果失败就会被敌人攻击。

合体魔法

合体魔法是指由两位PERSONA一同使用特定的魔法。要发动合体魔法必须要符合某种

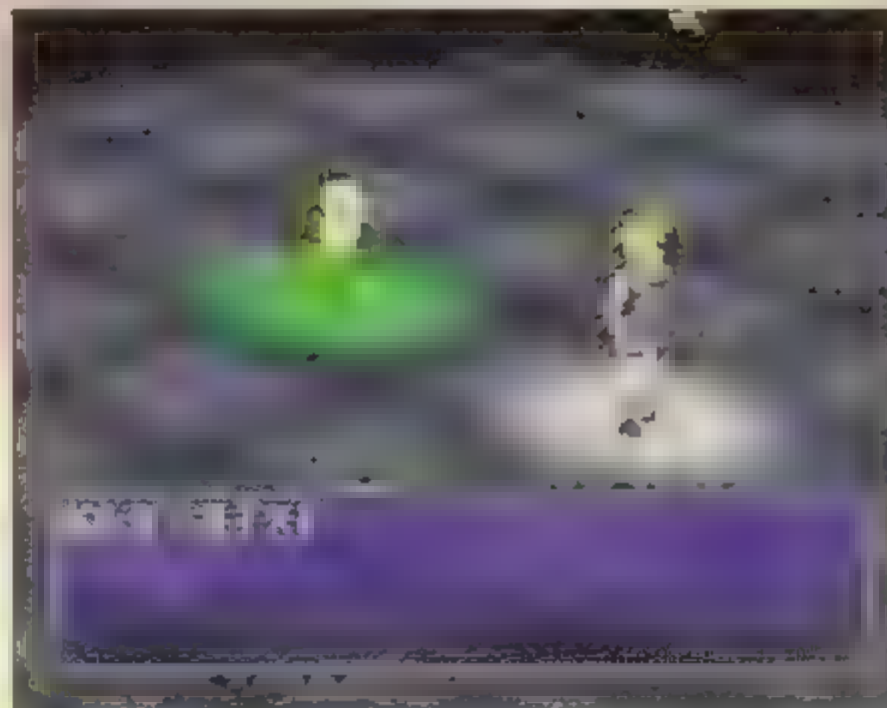
条件,例如所有角色当时降落的PERSONA组合,所学得魔法的属性和必杀技内容等。基本上平时是无法发动的,但当玩家在选择了两个以上角色使用PERSONA时,就有可能发动,例如其中一位PERSONA使用“火炎系魔法”,



另一PERSONAS使用必杀技“一文字斩”时,就会变成合体魔法“真·火炎击”。

与恶魔交涉

在玩女神异闻系列时,仅仅单纯的将敌人打倒是无法享受到其中的乐趣的。玩家可以在战斗中和各种恶魔交涉,这也是本作受欢迎的



一个原因。和恶魔交涉,主要目的四个:

- 1.与该恶魔达成“契约”。
- 2.取得“塔罗牌”。
- 3.取得各种情报。
- 4.取得各种道具和金钱。

交涉的人数

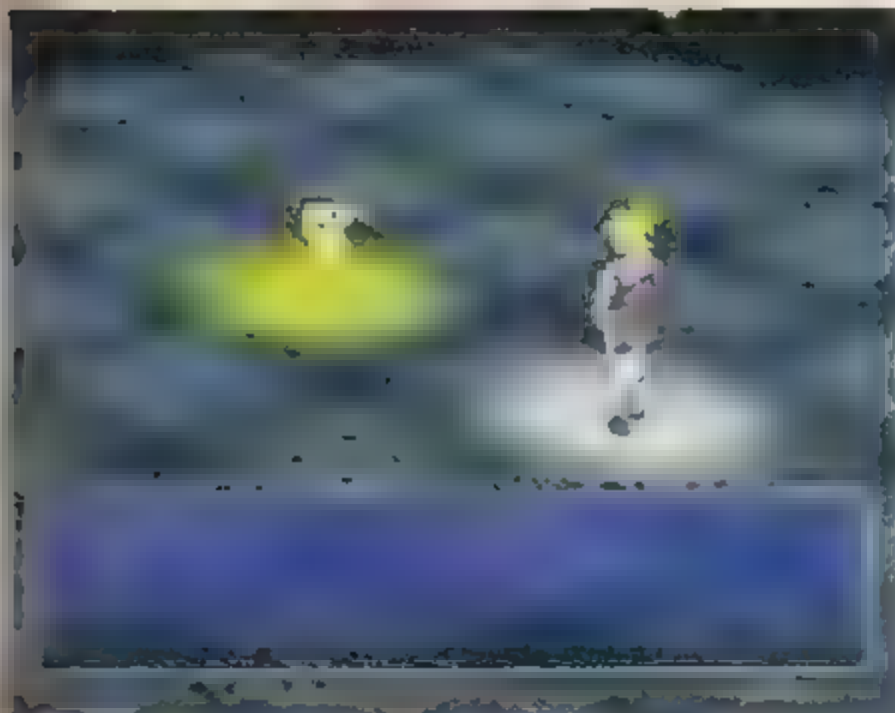
在战斗中选择指令后,还要决定由谁来和恶魔交涉。虽然一个同伴也可进行交涉,但说服力较低,容易引起恶魔生气。当二人一同进行交涉时,恶魔的反应已明显不同,首先它会



看这二人在说什么，通常都会提起它的兴趣。玩家只要因应它的反应再回答问题就行。不过二人与恶魔交涉的时候，也要考虑那二人日常关系，如果他们平常的关系不好的话，二人会吵起来，结果变成了只有一人进行交涉。

恶魔的各種反应

和前作一样，在交涉的时候，恶魔会出现各反应，这次以恶魔身上的四种色光表现它们的心情。绿色代表高兴，黄色是提起了它的好



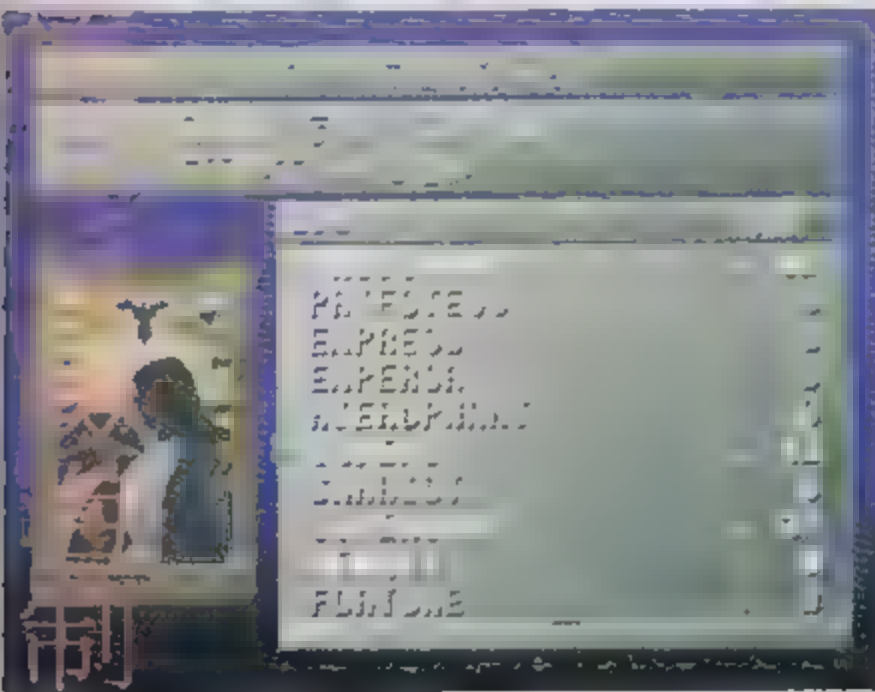
心。蓝色表示害怕，红色则是生气。当它们达到一定程度就会作出攻击，而玩家在受到攻击时，同一场战斗内是无法再与此类恶魔进行交涉。

达成契约

当恶魔的心情显示为绿色时，就有可能与它达成契约，达成了契约的恶魔身下会有三颗黄色星星作为记号。成功的话，在往后的战斗中遇到它时，就可以用交涉的指令和它谈话，在除了可以得到道具、宝物外，还可以听到很多有用的情报，不过若玩家在达成契约后激怒了它，还是有可能解除契约的。要注意，和恶魔达成契约后的角色，会受到LEVEL UP的限制。

关于塔罗牌

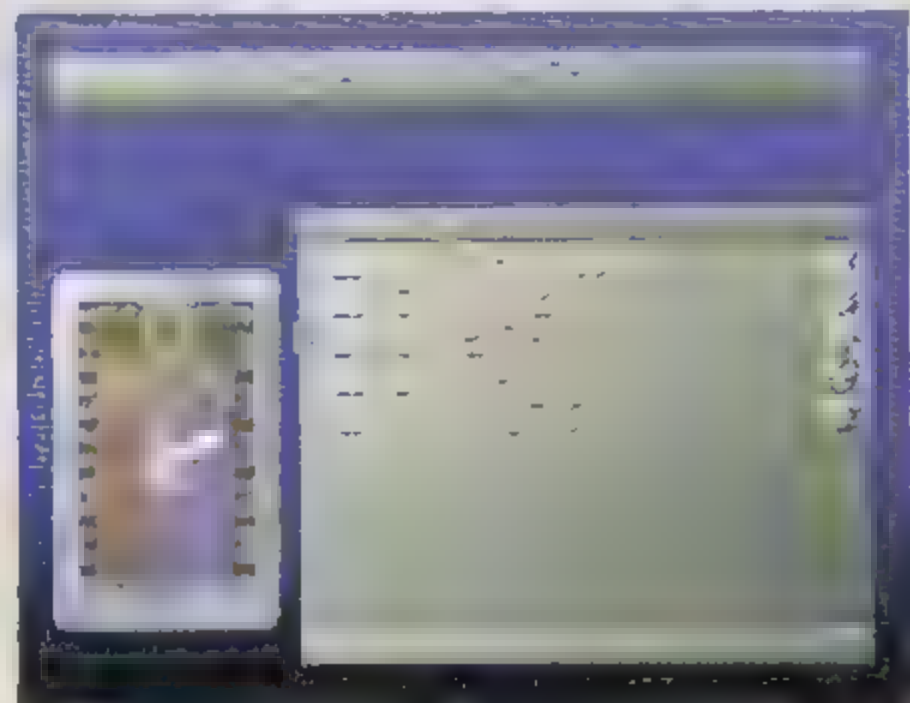
塔罗牌是占卜用的，里面分别有大阿克那



和小阿克那，但本游戏只采用了大阿克那共22张。阿克那是召唤PERSONA时必要的卡片，若想召唤新的PERSONA，事前就必须收集更多塔罗牌，因为没有指定数量的塔罗牌是无法造出新的PERSONA卡的；基本上，数量多就能造出等级高的PERSONA卡。有时玩家也可从恶魔手中取得塔罗牌，但那张塔罗牌必定是和该恶魔同属的，也就是只能造出和那只恶魔相同种族的PERSONA卡；还有一点，恶魔的等级越高，它拥有的塔罗牌数量就越多；换言之，如想造出等级较高的PERSONA卡，就要经常和等级高的敌方恶魔进行交涉，但玩家别忘了，在召唤PERSONA时，它的等级会受到角色的等级所限。

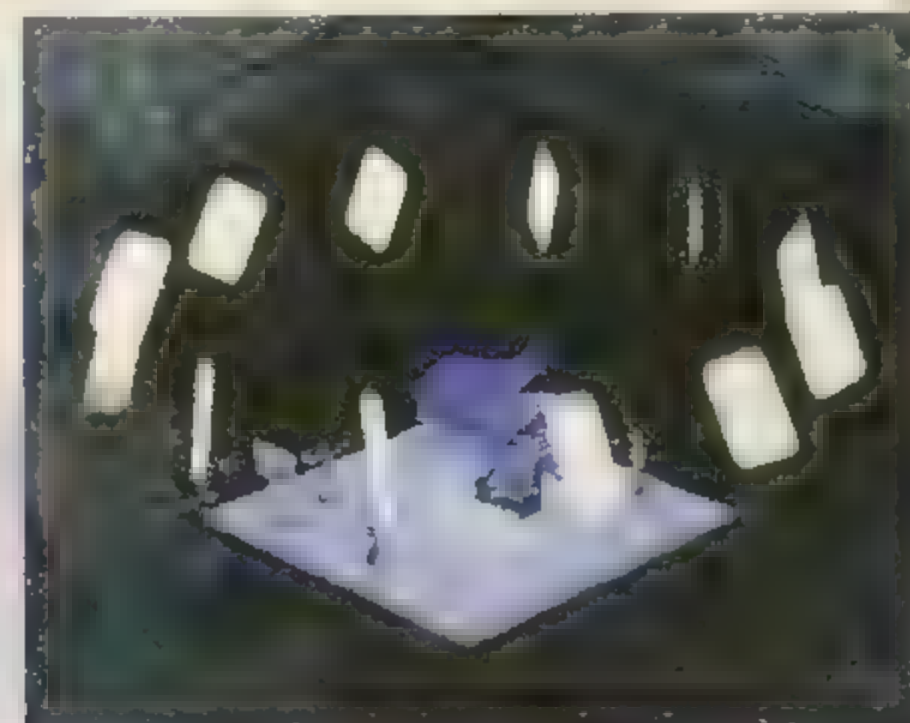
第22张塔罗牌

在塔罗牌的目录中，最后一张塔罗牌名叫“FREE TAROT”，那张牌没有特定的属性，而且也无法单独使用。取得这张牌后要先到横町最左下方的店里找恶魔巫师，他就可以为玩家，在“FREE TAROT”上画上需要的画，成为其他属性的牌。当玩家在进一些必须多枚数塔罗牌才能进行的事项，如召唤PERSONA等行动时，这张牌就可以被当作“百搭牌”使用。虽然在一般恶魔身上也有这张牌，但只有达成了契约的恶魔才会有，而且就算达成了契约，玩家仍要花一番唇舌才能得到它。



如何召唤PERSONA?

召唤PERSONA必须有PERSONA卡。游戏刚开始时每位角色都有一张PERSONA卡，即召唤一位PERSONA。当游戏中取得新的塔罗牌后，就可以到平坂区的横町去，到画面上最左下方的店里找名叫イゴールの召唤师，请他造出新的PERSONA卡(召唤)，不过成功后还要再选择指令“入れ替え，归还”，才能使用新的PERSONA卡，这种装备PERSONA卡的

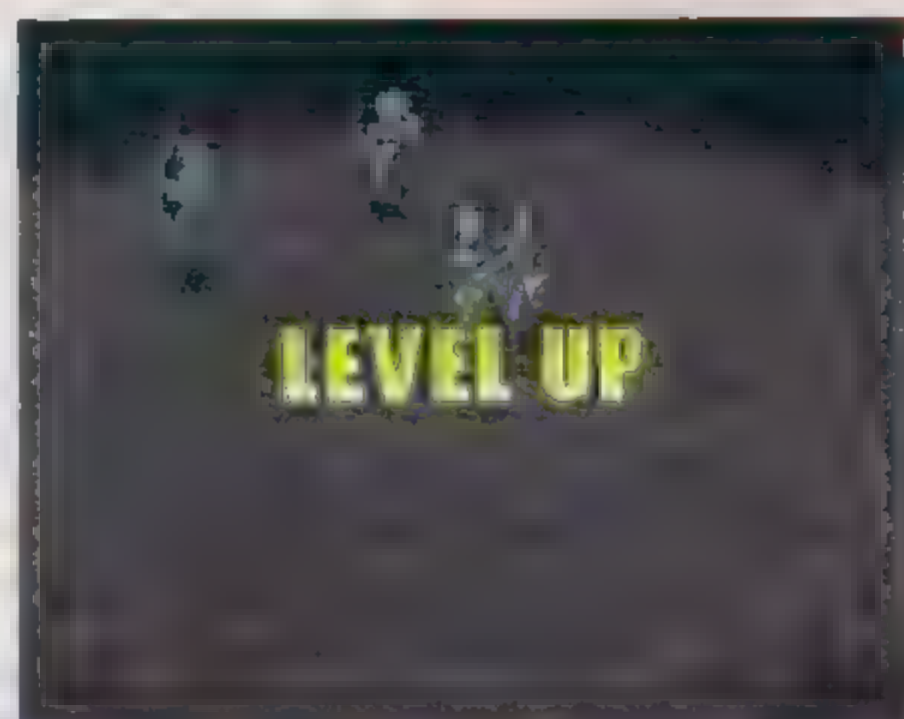


方法被称做“降魔”。游戏中期，每个角色可同时召唤多只PERSONA卡。PERSONA卡和塔罗牌最不同的地方是，塔罗牌只要使用后就会减去，但PERSONA卡内有恶魔栖息，使用得越多，里面的恶魔就会成长的越快。

PERSONA的相性

PERSONA被召唤出来后会施放魔法或必杀技，这些技能会消耗使用者的SP，但如果它和使用者的相性合得来的话，消耗的SP就会减少，不过在画面上不会显示彼此的相性，唯一方法就是在选择画面内先看看各PERSONA所消耗的SP是多少。(先选アナライズ，再选ベルソナ)然后试着召唤它，并在选择画面里选：个人データ，再选择召唤了它的角色，看看消费SP是否比原来的少。想使PERSONA的RANK UP快速提升，配合相性是必须的。

LEVEL UP RANK UP

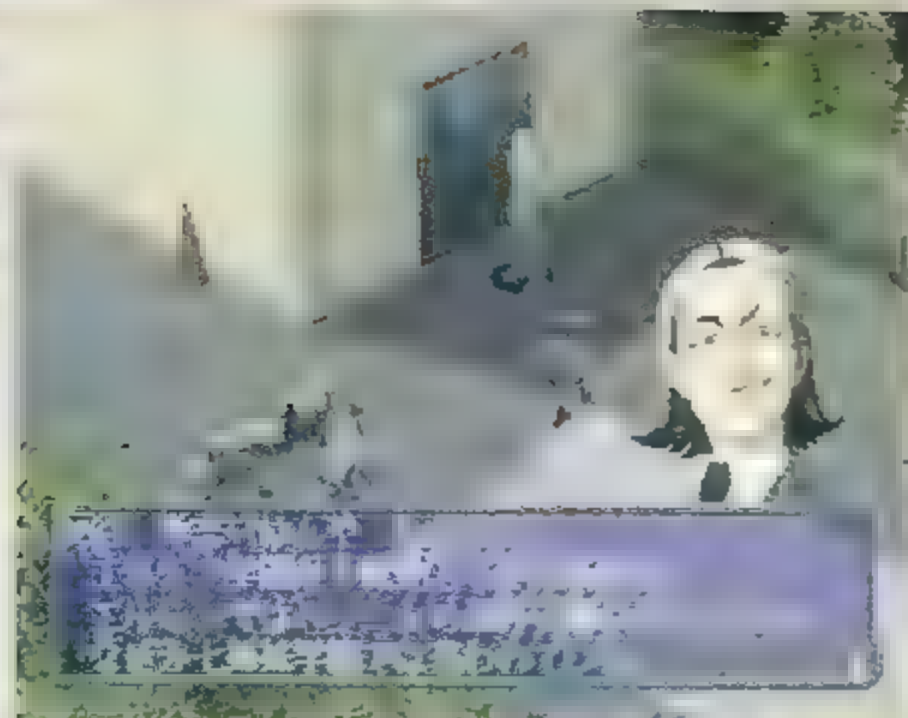


只要在战斗时取得的经验值达到一定数值时，每位同伴也会LEVEL UP。LEVEL UP时，电脑会分发一些点数让玩家自行选择增加哪一项能力值，不过自行分配点数只限于男主角一人，而其余的角色在分配点数时，都是由电脑决定的。此外，角色在LEVEL UP时，会受到降魔中PERSONA影响而增加了BONUS POINT，但加在哪一能力值上则是固定的，玩家可到PERSONA卡的画面内查看。人类同伴是LEVEL UP，而PERSONA就是RANK UP。当某一PERSONA被使用的次数(使用次数是指战斗时的出现次数)达至一定数目时，它就会RANK UP。RANK UP最主要是增加可使用的魔法和必杀技的种类，但它的各种能力值也会起变化，更会直接影响使用者的能力值。若PERSONA经常发动合体魔法，则有可能一次提升两个RANK。当你想特意提升某一PERSONA时，这是最快的方法。每位PERSONA最高可提升8个RANK，满了后就可进行“归还”，PERSONA将会变化成珍贵的道具。

游戏流程攻略

七姐妹学园

在停车场中，主角正在检查他那台出了毛病的电单车，这时两名学生上前和主角交谈，突然间主角面色变白，全身发冷，并听到了一个神秘的声音，这时学园的新校长反谷孝志忽然出现，那两名学生见到他后很快就溜走了，之后玩者就可以自行设定主角的名称，而以下文章称主角为周防达哉。校长离开后，有一名学



生到来对主角说牙子老师正在找他，然后在停车场中得知牙子老师在2楼里。之后从楼里各处的学生口中得知她曾经先后在2楼、3楼和中庭里出现过。而中庭里的村真夜老师说牙子老师不在这里，最后在停车场中找到她，原来她是为了周防的前途问题而找他。在谈话中，莉莎来说要周防帮忙，并将一封信交给周防，信的内容说一名女孩被他们捉去，要周防到スマル・プリズン去。



在スマル・プリズン内，一名七姐妹学生华小路雅为了调查在校中流传的“被诅咒的纹章”的事情而到这里找三科荣吉。在谈话中周防赶到现场。三科荣吉使出特殊能力PERSONA向他们攻击，不过这同时也引发了莉莎和周防身上的PERSONA。这时三人被传进了到一个特殊的空间，而一名名为ファイルモン的人告诉他们现在这座城市受到了威胁。

在三人正在怀疑刚才的是梦境还是现实时，莉莎提议唤出JOKER来问他这件事的真假。JOKER出现后，吸走了荣吉三名同伴的梦想，将他们变成了影子人，并想把莉莎也变为影子人。最后周防、荣吉和莉莎一起唤出PERSONA向JOKER攻击，可惜就是集合了三人的力量也打不过他。这时JOKER发现周防和一般人不同，最后他留下了一朵花并告诉周防他以后会再派怪物来对付他，然后就离开了。为了调查这件事情，华小路雅建议他们去横丁里的ラーメン屋探听消息。

葛叶探侦事务所

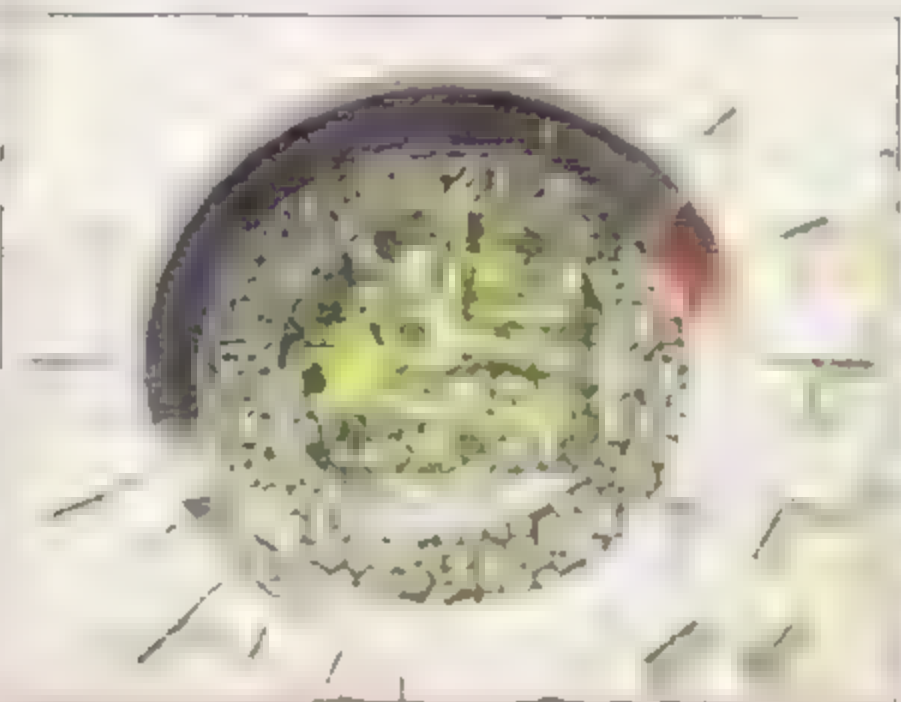
到达横丁之后，首先进入ラーメン里，在这里会遇到一个在葛叶探侦事务所工作的人，在交谈时他说在这店里的老板娘从前是一名间谍。之后周防来到一所名为葛叶探侦所事务所里，向所长问有关武器贩卖的消息和有关JOKER的事，但所长只说他接受一般侦查的工作，然后就让所长调查有关ラーメン的老板娘。然后再

进入ラーメン和老板娘谈话，就能从她那里购买武器，这时华小路雅进来告诉周防说发现校长和JOKER一起，而且正向着学校去。



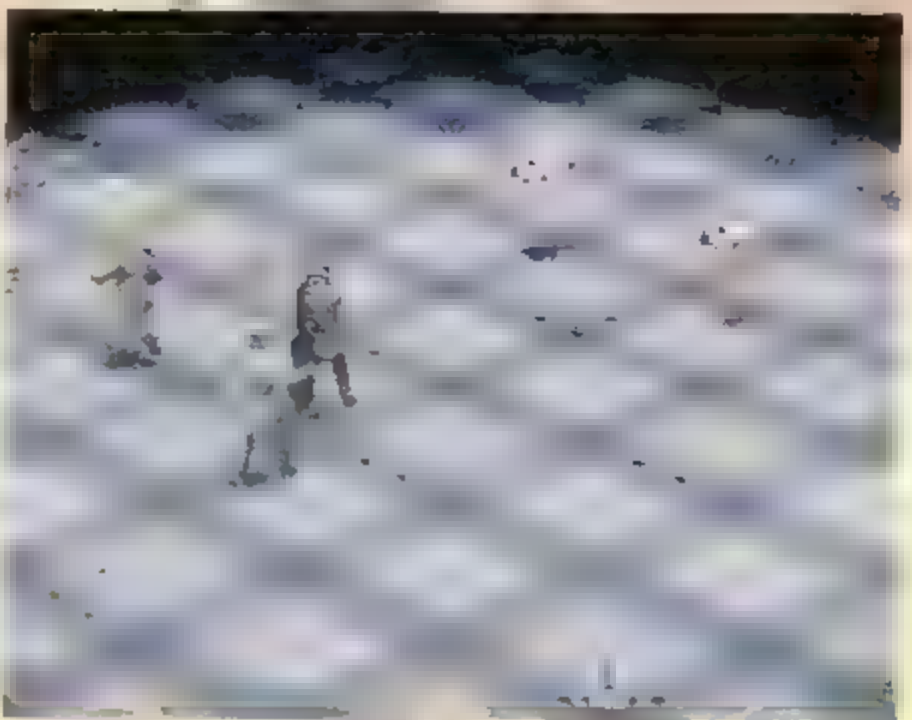
七姐妹学园

离开横丁进入地图画面，选择莲华台，然后向学校出发。回到校园时，校内的大钟突然响起，而其他学生立刻惊慌起来，原来在大钟楼里曾经死了一名老师，而在那名老师临死前曾说如果这个大钟从新开始转动时，就会带来灾难，然后在场的一名女学生的面容忽然毁损。周防为了阻止这种恶性事件继续发生，立刻进入楼内寻找校长。



战斗

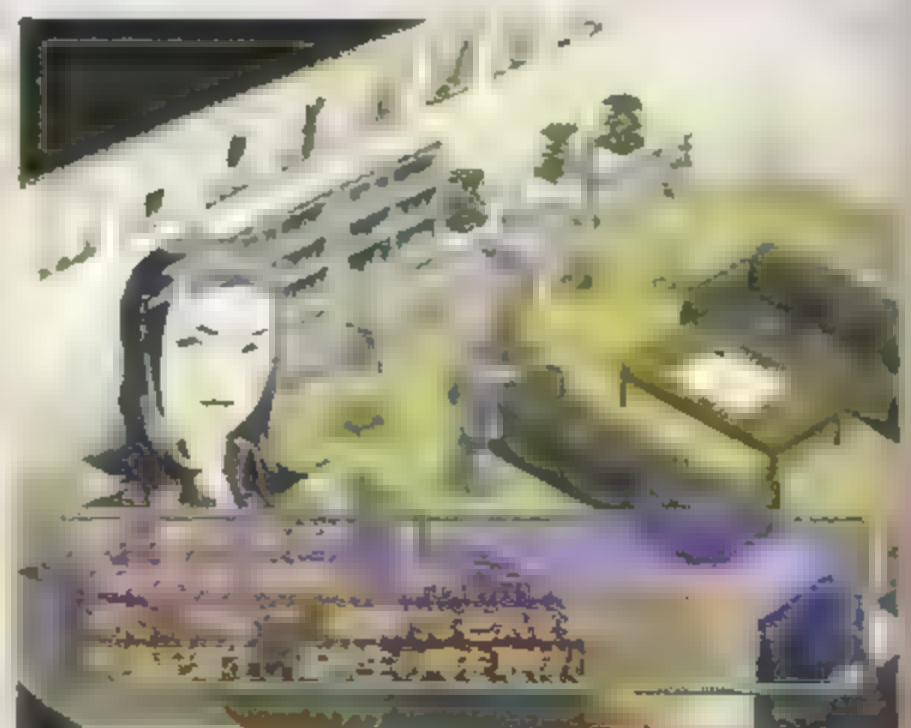
进入学校后，在移动时就会遇上敌人，这时可以使用各种指令来说服敌人，这样做除了可以避免战斗外，还可以获得不同种类的物品，其



中包括金钱或塔罗卡等。在战斗时，建议不停使用PERSONA，因为PERSONA不但威力大，而且还可以在战斗时提升等级，当它升到一定RANK MARK时，就能使用更多种类的魔法。另外，由于在行走时会回复SP值，所以不用担心魔法会用尽。此外只有在走廊上才会遇到敌人，因此只要进入房间，就可以避免和敌人战斗。

校长室

在校长室内和三名学生谈话，得得他们也是来寻找校长，不过却找不到。在学生离开后，有两名少女进入校长室。她们分别是在杂志社的天野舞耶和摄影师黛雪野，而她们说是在调查七姐妹学园的奇异事件，这时有两名敌人从冲入校长室，而天野舞耶和黛雪野居然也召唤出了PERSONA来迎战，战胜后，她们说除了调查七姐妹和JOKER的事外，还要调查为何会



有PERSONA的力量，但天野舞耶说现在应先解除学校的诅咒，而解咒的方法是破坏所有学校的徽章。而徽章分别在3-B、3-D、2-C、2-B、1-A、1-C、1-D，最后到教员室里破坏一个图案，可诅咒仍未解除，不过在这时莉莎想起还有一个在钟楼上的徽章还未被打破，不过进入钟楼的锁匙却不见了，和教员室的老师交谈后得知它可能在校务员室内。

校务员室

进入校务员室后和校工交谈，得知他们也忘记了锁匙的所在，不过只要四处搜搜后和所有同伴交谈后，就会得到了锁匙，最后一行人立刻来到四楼进入時計台（在这里最好先记录，因为进入钟楼后就要校长战斗）。

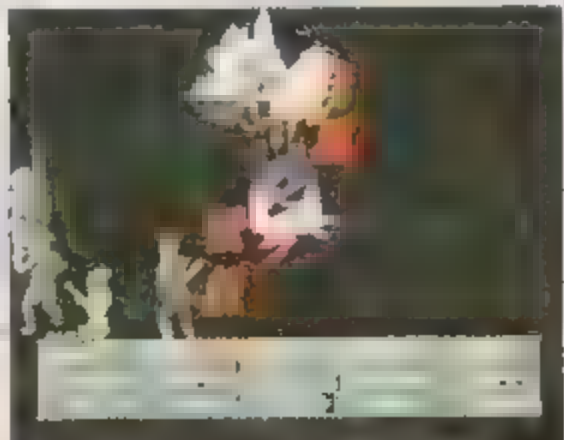
時計台

进入時計台后，在齿轮上出现了一个幽灵，原来这个他就是曾经在这里死掉的老师的灵魂，这时他说要让大钟停顿，然后就消失了。这时从上方传来了校长和JOKER的声音。原来学校所以会被诅咒的原因是由校长所做成的，并且他借助了JOKER的力量。谈话后就开始和校长战斗，战胜他后，钟楼上的窗就会掉落，而校长也跳出了窗外。



BOSS

和校长战斗时，建议最好把每个人的等级提升到LV6或以上。此外PERSONA也要能使三、四种魔法，否则就会很难战胜他，当校长使用暗黑传说就会向第一、二和第五名队员攻击，但威力不算很高，而当队员的HP降低至30点左右时，就要立刻使用道具或魔法回复。由于他不怕水系和冰系魔法攻击，因此建议荣吉使用一文字斩，而天野舞耶则使用ひつかり。



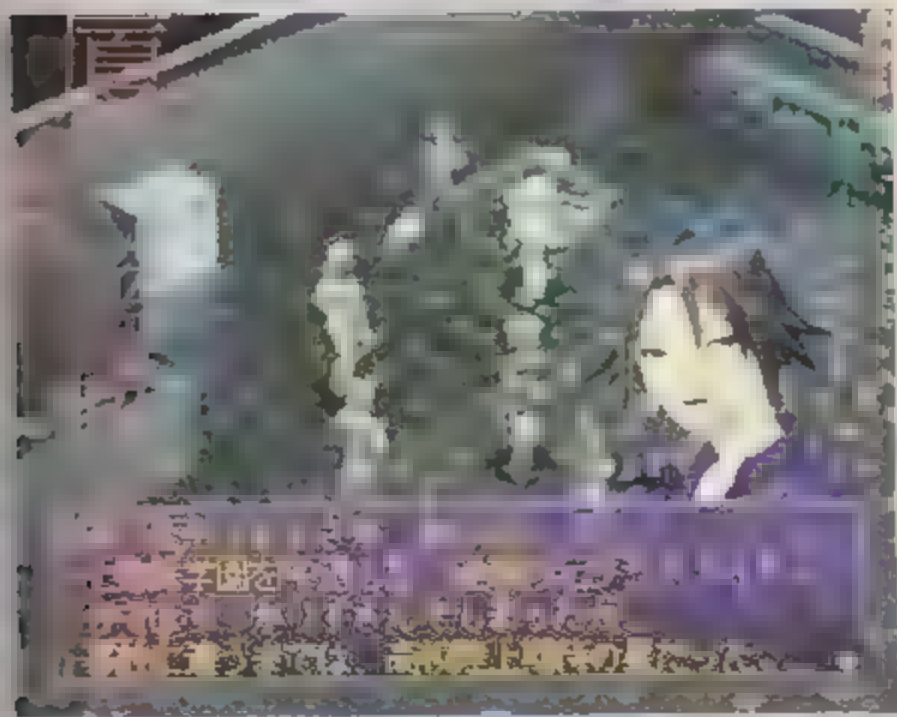
梦崎区

战胜了校长之后，一行人再度出发去找寻有关JOKER的事情。离开莲华台之后，莉莎说不如去梦崎区。进入梦崎区的梦崎街，在这里可以找到一间特别的商店，这间商店的主人名叫ニコスト，他们可以为玩者制造塔罗牌，但必须要有FREE TAROT，而这些塔罗牌可以让玩者召唤其他类型的PERSONA，不过需要一定数量。



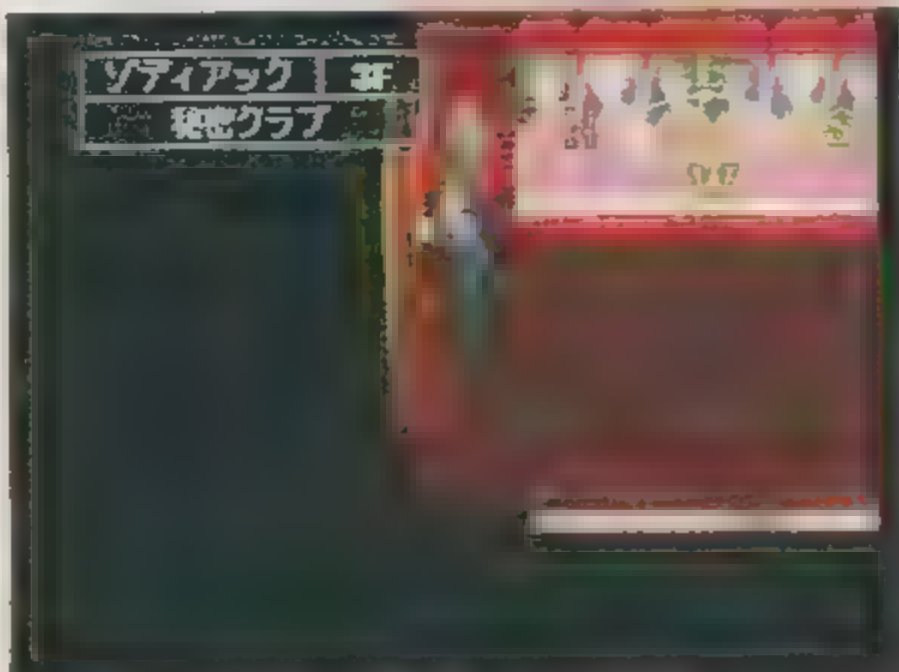
PERCE DINER

在梦崎街里的商店PERCE DINER内，莉莎想买东西吃，不过需要的款式却没有，这时一名七姐妹学园的女学生走进来，对莉莎说一路推跑到ゾディアック里找寻有关在学校发生的怪病的消息，然后大家一同向ゾディアック出发。ゾディアック共分为3层，当周防进入那里的舞厅后，发现有两人正在争执，其中一人是曾经在七姐妹学园就读的吉荣杏奈。

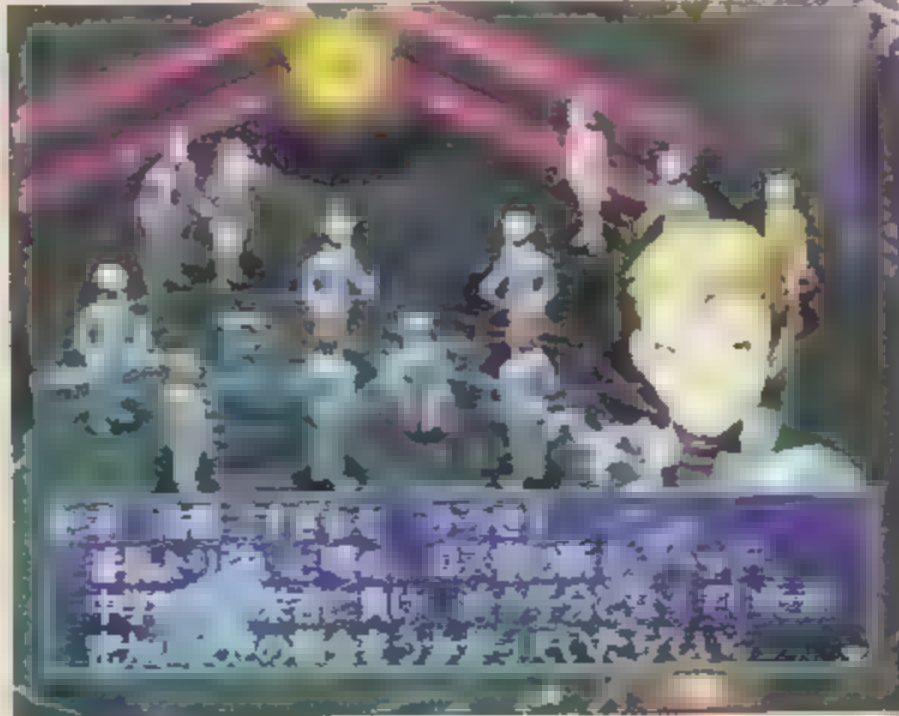


她的弟弟虽然希望她离开这里，但杏奈并不理会他，他只好离开了这里。而这时黛雪野也劝告杏奈听别人的忠告，不过杏奈还是没有理会她，而且离开了这里。这时有三名学生发现了荣吉，不过其中一名对荣吉说，他已不再是学校的首领，荣吉一气之下捉着其中一个学生，并逼问他谁是新首领，他在哪里。而学生说新首领就在这座大厦，于是荣吉立刻跑了进去，周防担心荣吉的安危，也和其他同伴一同进到大厦里。

在这里共分为三层，而其中有些地面是黄色的，当角色踏在这些地板上时，就会被扣掉HP。在舞厅里有人会告诉你这座大厦的2F里藏有一些道具，然后去葛叶探使所将这个传闻实现化，这样在迷宫内的2F里，玩者就可以拾



到一些回复道具。进入3Fのスタシフルール，在纸箱中搜查，就会发现谜之版面，然后就能进入3F的秘密房间中。在里面发现四名学生正对荣吉拳打脚踢，而荣吉不还手的原因是华小路雅被学校的新首领杉本浩树胁持着，所以连PERSONA的力量也不可以使用。虽然周防已经到达现场，但为了两人的安全，周防决定先看清楚环境再说。这时，杉本浩树为了和荣吉分出谁是最强的首领，而拿起刀向荣吉连刺数下，不过荣吉仍然没有倒下来，在杉本浩树惊



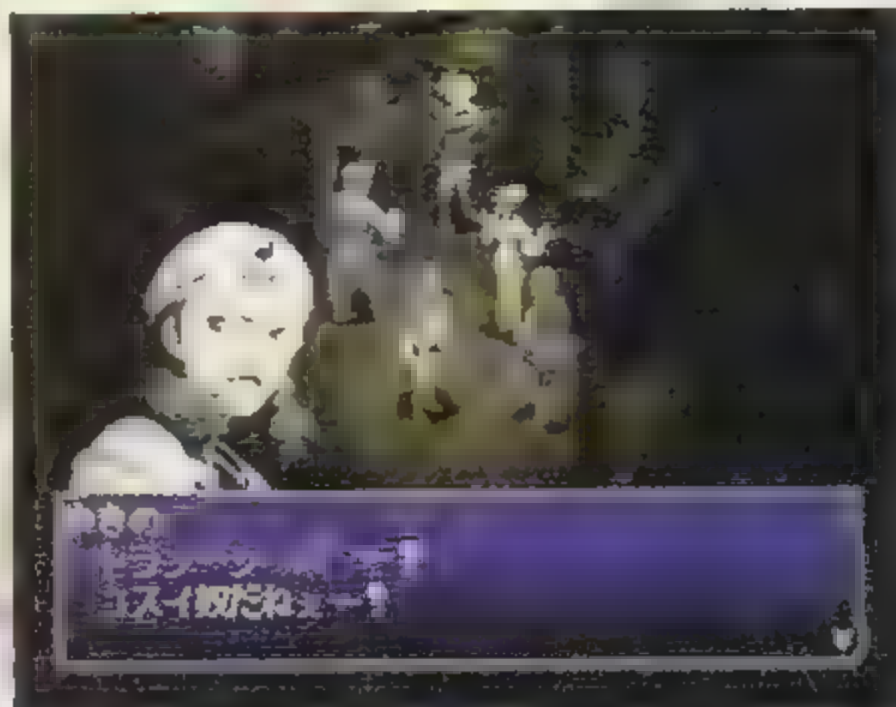
讶之时，荣吉立刻向他还击，而杉本的手下纷纷逃离了房间，只留下了杉本一人。然后荣吉对杉本说由于他有PERSONA才会比一般人强，但若不使用PERSONA，就会和平常人一样。再问杉本是谁指使他做这些事情时，杉本说是按学生会长(生徒会长)指示做的，而他背后还有JOKER支持。当问到这里的集会有何作用时，杉本说他只知道这是入会的仪式，而详情他也不清楚。

春日山高校

回到平崎区的春日山高校，那里正在准备

学园祭，不过荣吉想立刻到2F里找学生会长，弄清事件的原委。可在2F的生徒会室里却找不到学生会长，之后在2F打探到学生会长在d3-1里，但同样当到达3-1时还是没见到他，不过听说他进入了地下室，于是一行人就来到那里。

地下室



铁门后传来了学生会长的声音，可在荣吉和莉莎走进房间后，却找不到他，只是找到了一个手提电话，刚才听到声音原来是由电话里传出的，学生会长说这个房间原是防空洞，铁门只可以从外开动，而洞内是没有任何出口，于是大家决定分头找寻出口。在这个迷宫内是无法使用地图的，不过由于通往下一间房的铁门只可以开一次，所以不用担心会迷路。此外在这里若踏上紫色地板，则会有一名队员中毒，而踏上红色的地板就会扣HP。当数次进出小房间后，各人就在小房间内休息，而周防在梦中回忆起小时候和另一名小孩交谈的事件。睡醒后，舞耶问周防一些关于防空洞的事情，这时玩者只要选择出口がわからないから、一人だけいた。鏡、自分以外の何か、間接的にもの見ることができる，就能离开这里。

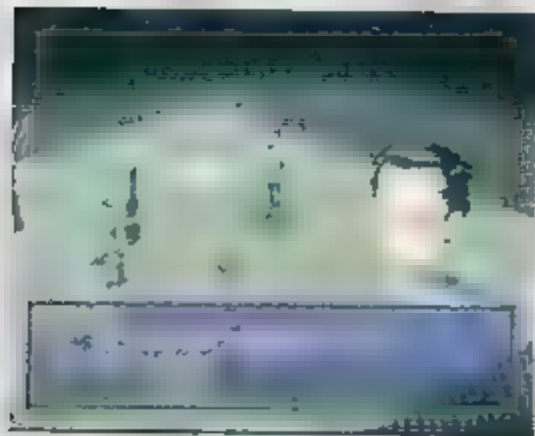
体育馆

出来后从学生口中得知学生会长在体育馆，然后向1F的体育馆进发。进入体育馆后，发现学生会长康夫拿着一个骷髅头，而这个骷髅头正吸收着场中所有带着面具的人的梦想。康夫在见到周防后就立刻离开，为了阻止他的恶行，周防再次进入学校的天台上，在这里终于找到了康夫。打倒他后，康夫说他加入了一个名为蒙面党的组织，这时在天台上出现了另一名蒙面人，在与他对话时，康夫全身突然燃烧起来，然后又出现了一名蒙面人，他说他们是蒙面党内的干部，然后就离开了天台。



BOSS

片仓会长康夫



首先他可以完全防御冰系魔法的攻击，因此使用火系魔法会比较有效。当他在受伤时，会使用魔法来回复150点HP，另外他还会使用多种攻击全体的风系魔法，不过只要你等级达到LV11，就能轻松地把他击倒。

本丸公园

离开春日高学园，来到本丸公园，这里有数名七姐妹学园学生，其中有几个是莉莎认识的，和她们交谈时，女生们希望得到莉莎的签名，不过莉莎却不明白原因，之后在各地调查后得知有一个新乐队MUSES，而队中的一名成员就是莉莎。其后在葛叶探侦事务所里，和所长交谈时，发觉姆大陆内可能也有蒙面党的党员，因此这次目的地就是里面有很多娱乐场所的姆大陆。



在这里玩家需要搜集有关蒙面党的情报，所以



首先到梦崎区找尊屋チカリン，她会在Peace Diner里出现，这时玩者只要选择第二项，然后离开梦崎区，就会在地图上多了一个名为港南区的选项，进入港南区后再进入珠闲田找占卜师ゾブシー，在对话时选择第二项，然后离开港南区到莲华台的本丸公园和尊屋トケ谈话，选择第二项；之后到平板区横丁的寿司店和尊屋トコ谈话，时选择第二项目；离开寿司店到葛叶探侦事务所里和所长交谈，最后到梦崎区的姆大陆。

姆大陆

姆大陆是一个娱乐场所，里面有很多不同类型的迷你游戏。当达哉到达时，那里已经有很多人在里面，还有拍摄道具、工作人员等。这时一名看似是导演的人走向周防，并希望大家能到4F的拍摄场里担当临时演员，为了能够进到里面调查，大家立刻答应了他的请求。进到4Fのビデオゲームルーム，立刻开始了拍摄。拍摄结束后未步很高兴莉莎来这里，不过莉莎问她们为何不见第三名成员，麻美说原来第三名成员就是莉莎，虽然如此，但莉莎还是拒绝了她们，在未步和麻美离开前，她们告诉莉莎她们会



在ギガ・マツチヨ里录音，希望莉莎也到那里，之后熊野说在那里也可能会有蒙面党，因此大伙们立刻离开姆大陆来到ギガ・マツチヨ。

在这里有很多迷你游戏，如老虎机。若果玩者能够在这些迷你游戏里获胜，就可以获得一些被称为为COIN的硬币，只要获得一定数量的硬币，就可以换到一些非常有用的特殊道具，如降低敌人出现率的道具等。姆大陆共分为四层，每一层里都有数条通往上一层的楼梯，虽然并不是所有楼梯都会通往4F，但可以拾到一些金钱和道具。此外在和敌人战斗时，会遇上一些穿上红衣的蒙面党党员，当遇上这些敌人时，玩者就不能以交涉来结束战斗，只能消灭他们。

ギガ・マツチヨ

在5F里进入FM公开スタジオ后，发现已经开始录音了。除了未步和麻美和DJ流星野郎外，还有一位名为佐佐森银次的制作人，银次说他们正等待第三名成员莉莎，虽然莉莎不想进入录音室，但舞耶说希望能借此机会来调查这次事件的原委，于是莉莎硬着头皮进入录音室，并开始了录音访问。在录音完结前，流星野郎说她们会在青叶区的野外音乐堂里开迷你演讲会，之后莉莎、未步、麻美和佐佐木银次离开了录音室，而达哉们也一同向野外音乐堂出发。

里面共由五层迷宫组成。在进入这里之前，建议玩者预备20~30个解毒剂，因为在内里会遇上一些鸟型的敌人，他们的特殊技会使队员中毒。进入5F后，在地上会出现绿色的水池，如果玩者移动到那里，就会被扣去HP。此外只要移动到迷宫的中央处就可以进入FM公开スタジオ。



野外音乐堂

当到达演唱会堂的后门时，却看到三名工作人员守着大门，虽然多次跟他们说要进入会堂，不过工作人员却要收一万元才让周防他们进入，最后只好给了他们一万元购入通行证。进去后在后台里听见了莉莎的声音，原来她们正在舞台上交谈，在谈话中，莉莎一再表示不愿加入乐队，但这时未步和麻美说她们已是蒙面党成员，而银次则告诉莉莎由于她并没有自己的梦想，所以当时才不会被JOKER变成影子人，而周防他们都有自己的梦想，所以希望莉莎能加入蒙面党，和JOKER一起找自己的梦想。听过这些话后，莉莎似乎有些动摇。听过这些话后，荣吉担心莉莎会背叛他们，而在这时有一名工作人员进入后台，说要所有男的立刻离开。

回到刚才不能进入的房间里，银次现出了他的真身，并用黄色骷髅头吸收各位少女的梦想，虽然莉莎也在场，但最后她还是拒绝加入蒙面党。正当要和银次战斗时，周防和荣吉及时到来，之后三人合力对抗银次。击倒他后，曾在春日高校天台上出现的キング・レ突然出现，这时舞耶质问他为何收集梦想，以及ナグイ・オリソの终焉是什么一回事，但没有得到回答。在离开前キング・レ对周防他们说如想知道他们下次的目标，就要在10钟内找到藏在这里的神喻，如果超过了时限，会场就会被炸掉。



在青叶区的野外音乐堂里的迷宫里，要经过公园南侧和公园北侧，在里面有一些红色的地面是会到扣去队员的HP，而蓝色的则会扣SP。当到达演唱会后门时，建议玩者先进行存盘并检查身上的回复道具，因为进入音乐堂后就无法再存盘和离开了。

在后台听完莉莎和银次等人的谈话后，玩者只能控制周防和荣吉两人，这时就可以进入刚才不能进入的第二间房间。进入那里后就需和银次战斗，战斗后，玩者就可以进行记录，而这时需要在10分钟内找到余下的工作人员，然后到BOSS战斗处东面的房间里找到神喻。

BOSS

在这次战斗中,玩家可以控制达哉、莉莎和荣吉三人。所以首要注意的事情是各个队员的HP值。此外由于BOSS是会反弹地系的魔法,所以莉莎除了换另一属性PERSONA外,就是回避工作,至于其余两人可以用通常攻击来战斗,当BOSS使用全体攻击的暗黑魔法时,由两人回复,一人战斗,只要以这种方法作战,就能很容易的打倒他。

平板区



虽然大家都及时离开了会场,但舞耶对爆炸的反应非常奇怪,她面上流露出非常惊慌的表情,还说自己正被烧着,为了令她冷静下来,荣吉掴了她一个耳光才使她清醒过来。最后为了一查神喻内的内容,于是来到青叶区的ダブ・スラッシュ。进入后,黛雪野的朋友桐岛英里子已经在里面,她用电脑分析了神喻里的内容,发现下一个会被炸的目标在平板区内,但具体的位置就不知道了,最后发现是在スマイル平板里。为了找寻引爆器,所以每人负责调查一层,但和莉莎、舞耶和黛雪野会合后,她们都说找不到引爆器,最后就回到4F找荣吉,不过发现他还在和清洁工人争执,这时听到了离奇响亮的响声——居然在清洁工人身上找到了神喻和引爆器,另外还发现离爆炸时间只剩五分钟。突然在房间内听到一个男人的声音,清洁工人打开房门后,发现里面有一只怪物,那只怪物还召唤出了其它成员,而它们的队长也走了出来。怪物的队长是一名女孩,同样也是



能够使用PERSONA的,不过说话的话气却象一个小孩子,乘舞耶和她争论时,周防弄停了引爆器,不过舞耶惹恼了她,不得不和这个女孩进行战斗。

进入平板区后,共有两处地方是可以进入,分别是板上和平板,若果选择错误,放了炸弹的地方就会被炸掉,不过对故事是没有太大的影响,而放炸弹的地方就在スマイル平板,开始时是在4F的洗手间前,由于玩家只控制达哉一人,所以不要进行无谓战斗,建议和怪物交涉或使用道具来避开敌人并多利用电梯,在1F会遇到莉莎,3F里会遇到舞耶,另外那层还有一条通往下层的楼梯,通过这里后,就可以在B1里遇到黛雪野,最后回到4F的洗手间前请先进行记录,因为之后就要和BOSS战斗了。

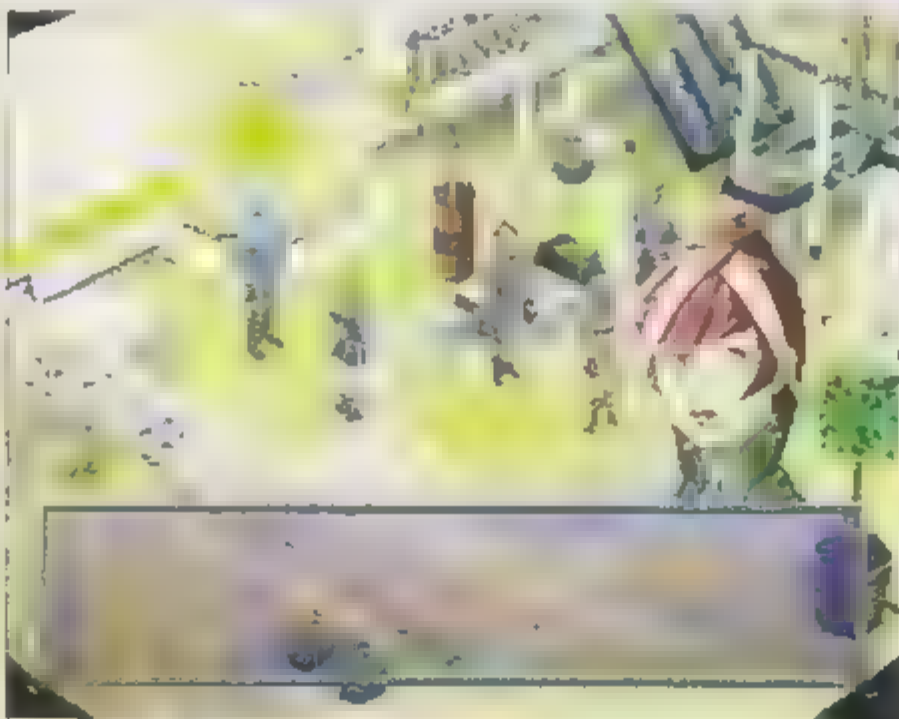
BOSS

在这次战斗中,要对付两名敌人,其中一个常常使用全体攻击的风系魔法(那个拿刀的女孩),不过她的能力值要比另一个低,尤其是防御力和HP,而另一个的防御力和HP较高,不过它除了毒气和地系魔法是全体攻击外,其余的就只是单人攻击,因此建议玩家先击倒那个较弱的敌人后再对付另一个家伙,此外战斗时要注意是当HP低于一半时,就要立刻进行回避。

GOLD

战胜敌人后,收到了英里子的电话,她说从刚才得到的神喻中得知下一个会被炸的目标在梦崎区,不过还不知道具体位置,最后发现是在GOLD里,于是一行人向GOLD出发,虽然这里只限会员进入,但舞耶有一个朋友在里面工作,所以轻松的进入到了里面。

在健身室里,舞耶的朋友正在练习中,虽然



舞耶跟她说这栋大厦被放了炸弹,不过她却不相信,最后还打破了沙包,不过炸弹也从里面掉了出来,最后她决定通知其他在大厦内的人离开,而周防也开始搜查引爆器的所在,在3F的男洗手间里发现了神喻和引爆器,破坏引爆器后,有一个神秘人物进到这个房间,当他发现周防一行人时就迅速地离开了,大家都认为那名神秘人可能是蒙面党的成员,于是再到大厦内找寻他的踪影,最后在1F遇到那名男人,不过正当要和他战斗时,舞耶的朋友回到这间房间,她似乎认识那名男人,并用PERSONA向他发起了攻击,最后那名男人只有逃去,其后在神喻中看到的不再是奇怪的谜语,而是写明了在港南区的科学馆见。

空科学馆

进入科学馆后,发现在这里有很多小学生,后来才知道今天有一间学校的学生到这里参观,另外也遇见了葛叶探侦事务所的两名职员ただしくん和だきまちやん,大家正在询问他们为何会在这里时,突然间传来キング・レオ的声音,这时出口处忽然起火,而舞耶又像在野外



音乐堂时一样显得非常惊慌,而キング・レオ说要到达一定时间后,才会烧到下一层,不过每层的展览室内都有学生,当进入2F的吹キロビー后,发现曾经在スマイル平板的洗手间遇到的イツユキツク不知为何会在飞机上,舞耶看见后既然说由她下去救,大家都感觉十分



惊讶,因为飞机下正被大火包围着,然后舞耶对周防说要他找绳索来,(这时玩家可以选择由周防跳下或由舞耶跳下,不论选择哪个,对故事都没有太大影响),周防跳下去后,立刻安慰イツユキツク,而这时荣吉也找到了绳索,于是首先把イツユキツク拉了上来,当到周防就快到平台时,绳索突然断开,可就在这时候发生了奇怪的事,就是舞耶身上的PERSONA在未经召唤的情况下突然出现并捉住了周防。

到达天台时,发现キング・レオ早已在这里,虽然イツユキツク要キング・レオ不要再继



续下去，但キング・レオ立刻捉住イツェキツク，并对舞耶说了一些奇怪的话，然后就拿出引爆器把之前放了炸弹的地方炸掉。其后他说若想知道事件的真相，就好好想想十年前的夏人发生的事，就在他把花丢给周防后，地面突然下陷，最后キング・レオ跌落在火海中。这时舞耶提议乘坐馆内的飞艇离开，虽然能够及时升空，但发现飞艇也被烧着，同时也发现キング・レオ也上了飞艇，于是在机舱内和他展开决斗。

在进入科学馆之前建议玩者先购入大量回复道具，而等级最好在25段或以上。开始计时后，玩者要在40分钟内找寻在2F、3F和4F的学生，而在火场里当移动到一些地面时，是会令角色扣去HP的，不过从表面上是看不到在哪里会扣HP，所以每当扣去HP时，就需要立刻回复。在1F里，是没有学生的，因此只需要立刻向上走就可以了；在2F里只有西南方的展览室内才有学生；离开2F后，在3F里有两群学生要救，然后就可以进入4F，在4F里会遇到一名困在电梯里的学生，救他出来之后，在迷宫移动时就会遇到敌人，由于余下的时间不多和还要找寻两队学生，所以建议多和怪物交涉或使用道具来避免发生战斗。

BOSS

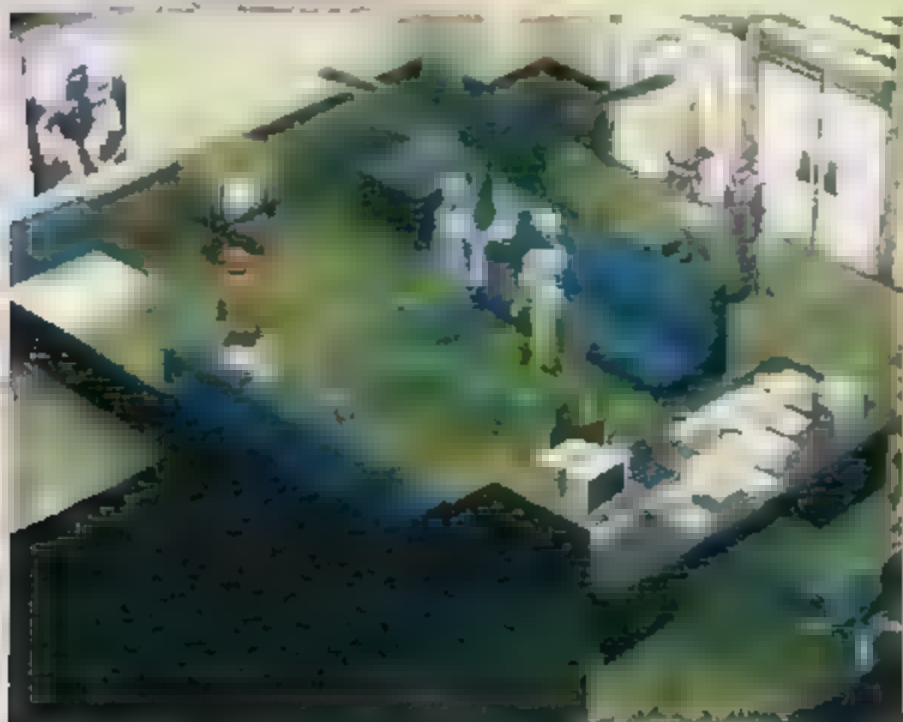


キング・レオ的攻击力非常高，其中的タルカゾヤ会提升攻击力，而暗黑狂焰乱舞则是全体攻击，通常他都会在使用タルカゾ

ヤ后，再使出暗黑狂焰乱舞，若果玩者不防守，就有可能被这一招了结。因此玩者进入科学馆前要准备大量回复和复活道具，此外PERSONA要是能够防御暗黑属性的攻击，那就能大大提升战胜的机会。

葛叶侦探社

大家为了尽快消灭蒙面党，决定分头找寻线索。而莉莎则希望和周防同行。虽然到各区



打探，但没有得到任何消息，最后回到葛叶侦探社。荣吉和黛雪野早已在此，电视上正播着新闻节目，内容则是科学馆烧毁的事件，而报导说坊间开始流传着是ラスト・バタリオン为了夺取市内的古代遗迹而烧毁了科学馆。后来舞耶也到了，イデアル说这次事件应该和ラスト・バタリオン有关，并解释他们是二战时希特勒的秘密部队。而她拿了一本记载了有关人类文明和外星人的书，而一名教授为了证明这件事是否确实存在进行调查，但最后被ラスト・バタリオン所杀。イデアル还说在这个都市地下深处埋藏了一艘外星人的飞船，如果神喻完成，外星飞船和水晶骷髅就会毁灭全世界。但这时莉莎突然说蒙面党就在这里，大家也很奇怪她为何这样说，而她希望周防等人能和她到神社里，还说在那里就会知道JOKER和蒙面党的事。虽然人家不明白为何莉莎会这样说，但想到神社里应该也能打探到一点新消息。在离开侦探社时，イデアル把イソ・テケチ交给了周防，并说里面有阻止神喻完成的方法。

神社

来到神社后，莉莎和大家谈起了一件发生在这个神社里的事。突然众人再次来到无意识空间。ファイルモン对大家说若想知道周防三人的过去，就需到到神社后的岩户山里的镜之泉，因为镜之泉能够把人内心里过去的记忆重现出来。

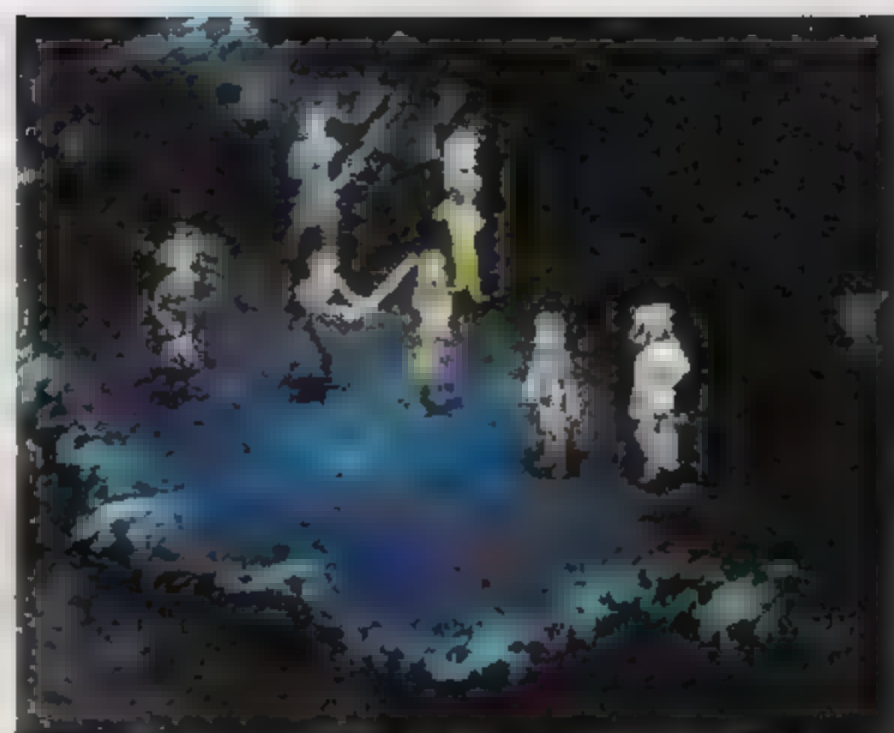


岩户山

进到岩户山，在周防面前出现了一个幽灵少女。众人走进山洞后，发现里面有一个非常大的湖，而过去的事情也再次重现。



克哉，周防的哥哥。由于晚上有祭典，于是和弟弟来到神社里，后来克哉说想到处参观一下，于是留下周防一人。周防面上戴着一个红



色面具，正在一旁玩耍，这时一个戴着黑色面具的男孩走过来，问周防在这里做什么，之后一个名为荣吉的男孩说要买东西，但男孩的父亲却不理会他，在双方简单自我介绍后，三人一起玩耍，而这时一个男人对女儿说前面也有一个人和莉莎你同样是戴着面具的，这时黑面具说希望能和名为莉莎的女孩一同玩，起初莉莎不想和三名不认识的男孩一起，但在最后也被父亲说服了。四人走到神社前，黑面具对其余三人说之后再来这里玩时就戴上面具，而今天蒙面党就在此成立……。小孩们再次约定在神社前玩耍，但当四人来到神社前，看见一名身穿水手服的少女正在这里参拜，经过四人同意，最后少女也加入了小孩的行列，而少女为了答谢他们，于是教他们召唤PERSONA……。今天我要离开这里。”少女对小孩说，暑假也差不多结束了，但少女和四人已成为非常要好的朋友。孩子当然不想少女离去，最后莉莎说把少女关进神社内……。“就在姐姐被关进神社的第二天时，神社突然间被烧着，而姐姐被烧死。”莉莎对众人说。“最后我们把面具收藏在这个山洞内。”荣吉说他、莉莎和一名叫淳的一同把面具收藏在这个秘密基地。“姐姐其实还在生的，在大火之后，从警察处得知在炎场里找不到姐姐的遗体。”莉莎说“而姐姐就是JOKER。你们不记得キング・レオ曾说JOKER像女神一样美的吗！”。

就在这时，舞耶突然向周防攻击，还说对他们说终于想到了自己的“罪”，之后召唤出PERSONA向众人发起攻击。突然间，另一个舞耶从镜之泉外跑进来，原来向众人攻击的是扮成和舞耶一样的蒙面党员。正要和假舞耶战斗时，JOKER再次出现，舞耶说他就是和周防等人一起玩耍的淳，而JOKER则说是周防等人将姐姐杀死的。



在进入岩户洞前，最好购买大量回复道具，此外若和尊屋交谈，可以获得一些新武器情报，不过价格却很高，建议到岩户洞练功，因为这里的经验值和金钱也比废铁场的多。另外当进入B2时，某些地面是会下陷而掉进B3，而有些地面会扣队员的HP、SP或中毒。还有在进入这里前，最好选择一些能防水或冰系魔法的PERSONA。

BOSS



在B4最后一个镜之泉里，就会遇到她。所以在战斗前，应换上能防御水或冰系魔法的PERSONA。

她的魔法大都属于这两系。当开始战斗时，剧情关系，除了舞耶外，其余角色会被扣一半HP，因此建议第一个回合先回复HP。BOSS的魔法有全体攻击(即死)、一人攻击(水、火)、全体攻击和能冰结(冰系、会冰结)几种，由于魔法防御力很高，因此使用一般攻击会比较更见效。

蜗牛山

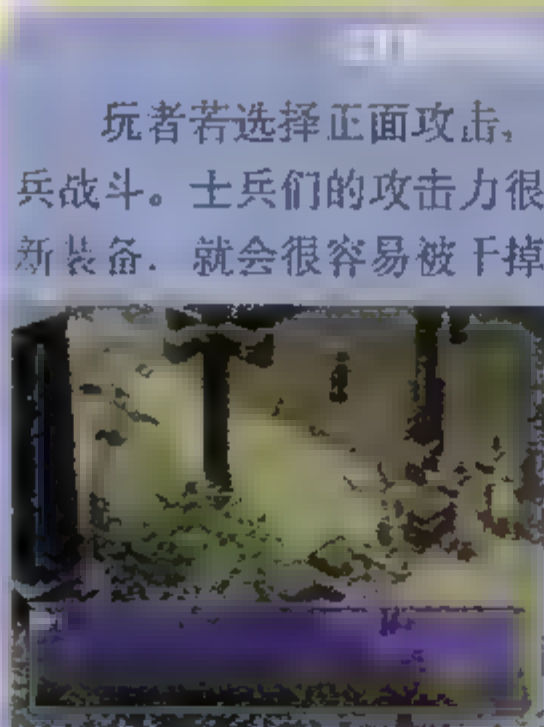
把敌人消灭后，幽灵少女再次出现，她说淳被虚假的记忆迷惑着，希望众人能帮助他找回自我。当幽灵少女说完之后众人再次回到无意识空间里，フレモン使荣吉的PERSONA能力提升，还对众人说若大十字出现，世界就会灭亡。回到神社后，发现天空上出现了很多机械人，而它们正向着蜗牛山飞去。在电视里，イダル说在蜗牛山上埋藏了一个名为天之圆环的古代机械，于是众人向蜗牛山出发。进入山中，发现这里已有很多机械士兵，在途中替一间寺院解围消灭所有敌兵后，寺院上



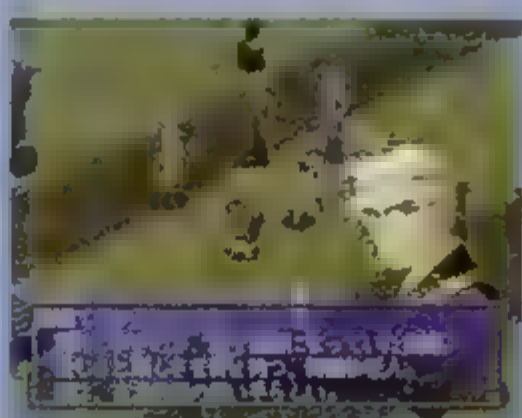
一部照相机交给了黛雪野，还说这是她离开前，狮子座流星群在天上出现，舞大十字快要发生，需要尽快逃到カラコル。天上发现很多蒙面党党员被杀，而这时从カラコル走出了个机械人，而这些机械人都没有PERSONA的能力，但最终还是敌不过他们，而黛雪野也找到了她的朋友，原来



他是为了拍摄有关事件的照片而来到这里，在他临死前把拍摄了的照片交给黛雪野，而黛雪野的PERSONA也获得了新的力量。



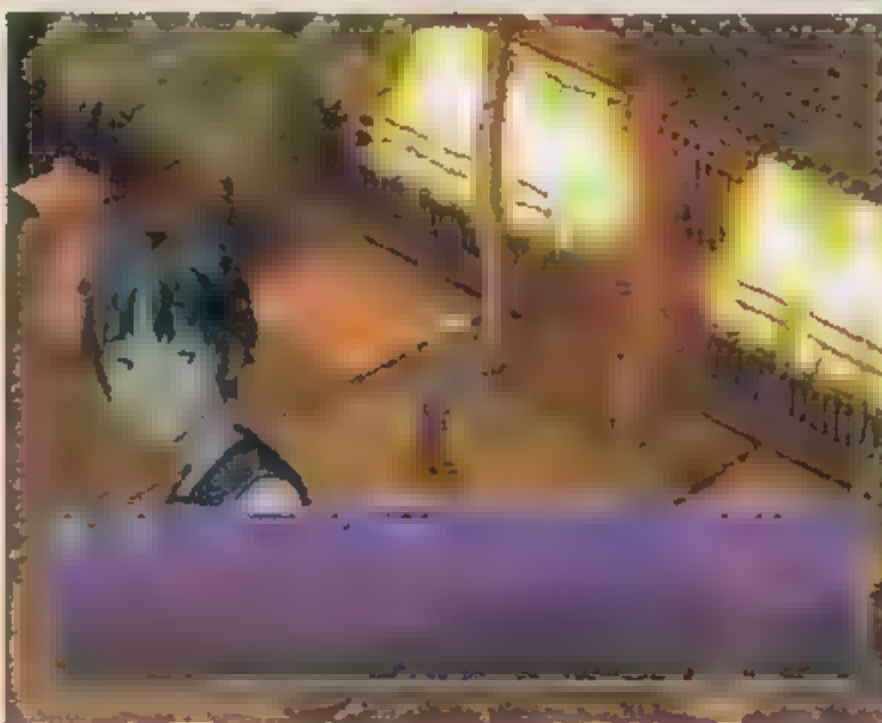
玩者若选择正面攻击，就需要和山下的士兵战斗。士兵们的攻击力很强，如果没有购买新装备，就会很容易被干掉，不过它们不会使用魔法攻击，因此只要换上防物理攻击高的PERSONA，就可以很容易的消灭它们。而在寺院里的战斗也和山下的一样。离开寺院往左拐，经过一段森林后就可以基地入口，在入口前，需要和三个能令角色不能召唤PERSONA的圣枪骑士团作战，和它们战斗前玩者可以选择由一人应付或和另一人一起战斗。不过开始战斗前，建议换上能防御雷系魔法的PERSONA，因为圣枪骑士团所使用的魔法中，有一种是会令角色麻痹，若果能防御雷系魔法，就能提高战胜的机率，此外使用魔法攻击会比一般攻击较为有效。



蒙面党基地

在B4的中心部，发现杏奈被圣枪骑士团袭击，消灭了那三个机械人后，在出口处出现了一个假黛雪野，黛雪野为了周防等人能顺利到达最底层，就和杏奈一起对付假黛雪野。途中发现了小时候的淳，又再次进入回忆里。

除了淳外，其余人把舞耶拉进神社内，而周



防唤出PERSONA，并召唤出火魔法……。来到最底层，蒙面党和圣枪骑士团早已在这里，而希特勒对JOKER说要他交出水晶骷髅来，而JOKER开动时之圆环使其整个升到天空中。这时希特勒命令部下抢走在环上的水晶骷髅，虽然JOKER召唤了PERSONA，但还是无法阻止。之后希特勒和部队立刻离开，周防等人走上前，这时JOKER身上的PERSONA却突然出现……。经过两场恶战，终于消灭了JOKER，而淳也回复了原貌，这时淳的父亲突然出现，并将淳的PERSONA吸走。这时众人再次进入无意识空间，フレモン希望能把自己的PER-

SONA交给淳，从而使众人的PERSONA获得新的力量。

回到原来世界后，淳对大家说如果要使影子人回复原貌，就要集齐五个水晶骷髅，而骷髅被分别放在五个不同的神殿里，此外要先集齐土、火、水、风四个水晶骷髅，才可以进入飞船内部拿取最后的天之骷髅。



进入B2时要以输送带通过，而B3里有六个传送站，除了东北边往下的第二个是能传送角色到中央地带外，其他的都会把角色传送到左下或右下方。进入B4的中心部后，就需要同时和三个圣枪骑士团战斗，虽然基本战法和刚才一样，但由于敌方有三人，所以要多注意你的HP。

BOSS

JOKER/ANGLE JOKER

由于今次队伍中只有四人，所以要多留意余下的HP值。JOKER的魔法攻击全都是全体攻击，此外这些攻击到能使队员进入特殊状态，如混乱等。另外魔法攻击只能扣去他少许HP，因此使用一般攻击会比较有效。战胜JOKER后，他会变成ANGLE JOKER，而队员人数也由四人变回五人，战斗方式和之前一样。其中BOSS的圣王光临剑的威力非常之大，如果不选择防御，就很容易被全灭，因此莉莎和黛雪野要常防御，当BOSS使用此招后，就立刻使用反魂香来复活其他队员。



首先要进入的是位于港南区的金牛宫神殿，里面出现大多数是土系的敌人，而在2F时需要经过输送带才可以继续向前进。青叶区的狮子宫神殿内除了敌人比较强之外，就没有任何特别之处，不过要留意的是一种像鱼的敌人，它们的攻击力非常大，因此要先优先消灭它们。



梦崎区的天蝎宫神殿的敌人比狮子宫的弱，不过会有些地面是会扣角色的SP，因此要多注意你的SP，平板区的宝瓶宫神殿要注意的是某些地面是会让玩者掉到下一层，还有在进入宝瓶之间前要回复所有HP和SP，因为又要再次和三名圣枪骑士战斗。

BOSS

金牛宫神殿的BOSS属性是土,因此土系魔法对她无效,因以莉莎应以回复HP为主,其他角色就以魔法攻击,就能轻松的击败她;狮子宫神殿的BOSS属性是火,因此周防可以使用一些万能的魔法来攻击他,天蝎宫神殿的BOSS属性是水,不过作战方法也和刚才的一样,而注意的是在迷宫里有些地面是会扣SP的,因此要加多注意;宝瓶宫神殿的BOSS是三名圣枪骑士,因此要注意PERSONA被封印,不过由于角色所使用的是新PERSONA,所以不太难消灭它们。

天之川

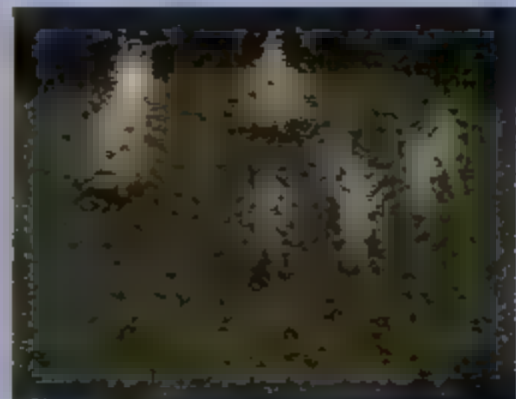
众人终于夺回四个水晶骷髅,之后向七姐妹学园前进。进中庭的鸣锣门石发后,在岸边找到了气垫船。在天之川里虽然经过了不少分支点,但始终无法到达目的地。突然间水流变得非常急速,原来前方是个大瀑布,不过落地后众人并没受太大的损伤,而且还发现前方不远的就是ツバルバー。一进入荣吉就发现墙壁上有很多小洞,这时激光从小洞里射出,虽然安全的离开了,但入口也因此被封。来到B3的房间内,这次回忆起的事是舞耶小时曾发生过的,原来舞耶的父亲是一名战地记者,虽然舞

耶不希望父亲离开她和母亲,但父亲说这是他儿时的梦想,而舞耶选择记者的工作也是为了能超越父亲。来到B9的房间,这里是外星人冬眠的地方。忽然外星人醒来,消灭他们后,继续往下一间房间前进。最后终于找到了希特勒,虽然他拿着圣枪,但最后也败下阵来,不过这时他变成淳的父亲还说淳的父母没有死去,只是被他捉了,而他依靠圣枪的力量变成魔兽,不过最后再次被打败。ファイルモン再次出现,她说其实她和假僵原其实是存在于人心里的,突然イデアル拿着圣枪从后刺向舞耶,虽然尽力抢救,但还是救不回舞耶,而假僵原开动机器,令大十字发生,之后他和イデアル一起离开,而ファイルモン说若要令世界回复原来的样了,就需要周防等人的梦想,之后他们就不会再想起曾经发生过的事,众人虽不希望如此,但最后还是同意了。

某天,周防正在在停车场里修理他的电单车;莉莎虽然想向周防表白,但最后和她的朋友去了卜拉OK,荣吉正和朋友一起说关于乐队的问题,然后他和雅一起到七姐妹学园找一名叫周防达哉的学生,淳终于决定升读教育课,莲华台车站,一名女子撞倒周防,而周防拾起女子的布公仔,最后众人也再次见面。

攻略要点

进入天之川后就无法再出来,因此在进入前要尽可能的购入道具和武器。在天之川里可以选择行驶的方向,不过不论如何选择,最后都能到

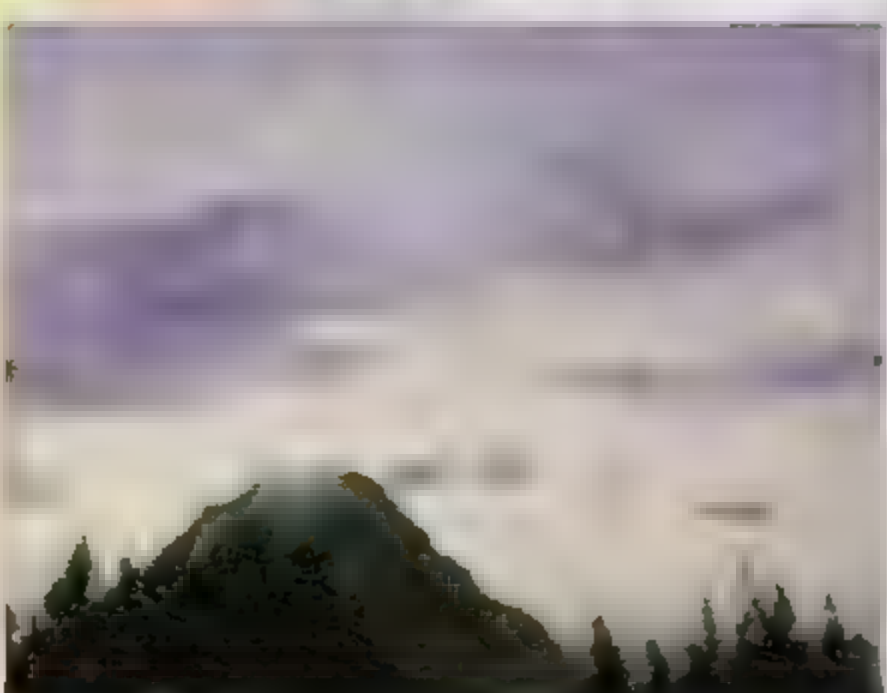
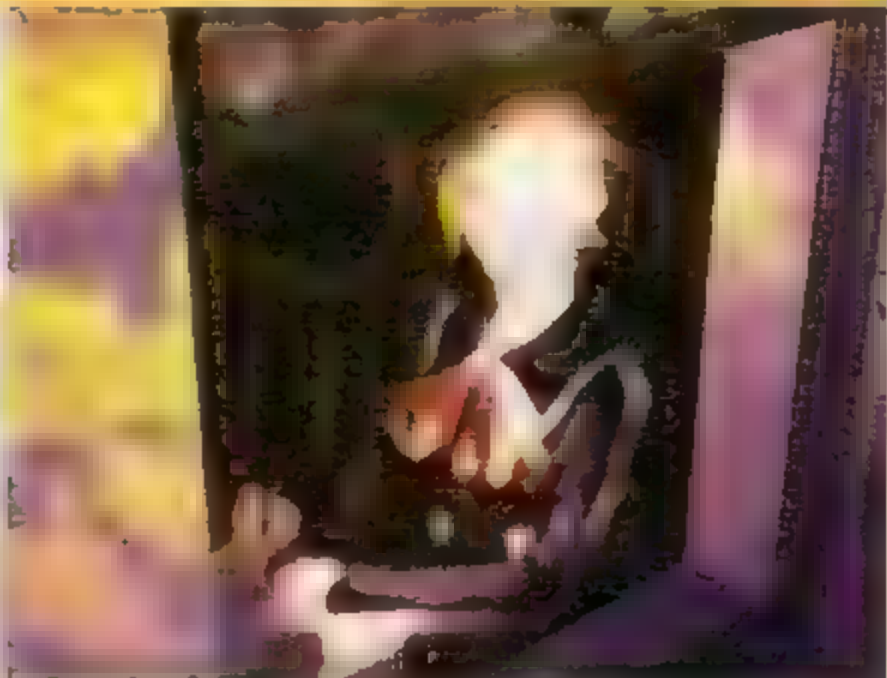
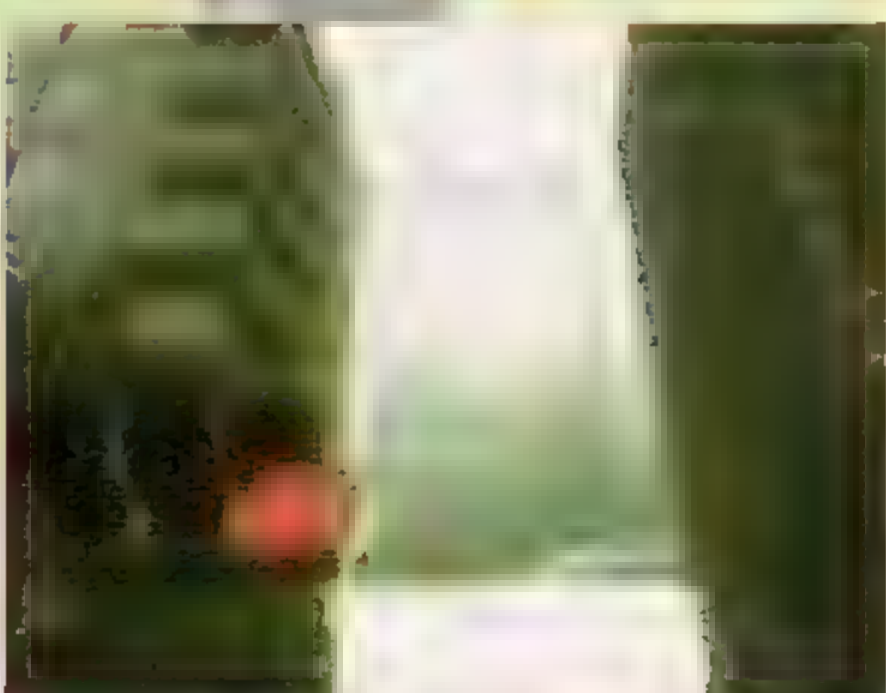


达。进入时,尽量以道具来回避敌人,当到达B8时,又需要和圣枪骑士战斗,战法也是和之前的一样,只要注意白色的敌人,他们的HP比较高。此外在B8里会遇到メタルダディ和メタルマム,不过用一般攻击就很容易的消灭他们。之后在B9会和外星人战斗,要注意的是其中某些人会防御魔法,不过他们的战斗力不高,因此,可以用一般攻击来对付他们。

BOSS

和希特勒战斗时要注意的是他的圣枪会使玩者不能使用PERSONA,此外当他使用圣杯时就会完全防御所有攻击,因此这时就要选择防御,还有要留意他的オメガケラスタ,因为这会令数名角色即死。他变成魔兽后,所使用的魔法全都是全体攻击的,虽然看似很厉害,但如果选择防御指令后,所扣的会是SP值,还有应该先消灭下方四个身体,才攻击本体。

游戏CG欣赏





校园往来	68
游戏黄金眼	70
玩具精品——逛街乐上行	72
秘技门	74
金手指尖	75
星之心画廊	76
玩友沙龙	78
游戏发售大观园	79
游戏排行榜	80

玩家长窗

读编往来

本期主持人: LEO

上期我们做出了很大的改动,众小编们担心得不到读者们的肯定,所以整天忧心忡忡,甚至到了茶饭不思的程度。

不过我们的努力终于得到了肯定。读者来信象雪片一样飞来,众小编“很幸福地沉浸在信的海洋中”(小P语)。受到了肯定,就要不骄傲,不自满,继续做好杂志。这一期的刊物是否比上一期更好,读者们应已心里有数。不过,不管怎样我们都将继续努力办好每一期杂志。

最后希望各位读者继续支持我们的杂志。

无题

在紧张的赶稿过程中,常有这样那样的事故发生:停电、烧保险丝、忘了校稿等等……无可奈何,只有重做或补做手头上的工作。编辑也是平凡人,我也不例外。每到这种时候心里就特别窝火。可是工作还是要做的,只好坚持下去。

完稿之后,躺在床上,看着天上的繁星,想起了很多往事……

很怀念以前跟朋友一起出入机厅的那种感觉。身旁是狂热的人们,手中是湿透的摇杆,袋中是仅剩的代币……不论是谁,在这种气氛中都会沉浸在游戏当中,直到用完代币为止。每次从机厅出来,总有一种吁了一口气的感觉。看着大街上人来人往,才会醒悟自己从虚拟世界回到了现实的人生。

也很怀念以前在河边游泳,在山上放风筝,在街上踢足球的时光……从三云酒家喝完夜茶再到旁边的机厅打机,然后累了再到对面喝上一个驰名艇仔粥已是当时我每夜的必然。时间如流水,现在每次回家也会过去看一看,看一看那当年令我流连忘返的所在……

回想起在西江、三云机厅的快乐时光,不由得感慨万千。正是那一段经历造就了如今的我,也正是那一段经历使当时的我看到了浓缩的人生百态……但也正是这一段经历使我在当时受到了长辈们的种种责难……

可是这一切已过去,剩下的只有回忆和照片。望着满天星斗,我想大声对所有人说:如果想做,又何必介意周围的人说什么?“做自己的事,让别人说去吧!”

谨以上文献给在游戏路上无怨无悔的玩友们。

众编小语

有多少刻骨铭心的往事,就有多少最真的梦。哭过笑过的岁月,都流成生命的河,当一款款让我们寻梦的游戏呈现于面前时,我们是否真懂得梦?

——KO平

匆匆地来,匆匆地去,未能笑酌已相晖。时间无声掠过,共聚隅时,不知游戏的热忱是否依日,独不悔,万香燃尽,影掩魂窗。

时光飞逝,由《Practical Techniques For Games》的开始到现在所经历过的,随着日子飘过许多事已变得依稀。忘记已往的热忱、忘记对杂志事事紧张的心情,所有的感觉,到底是怕了?还是累了?也许是时间把自己的感觉给

冲掉了。不过无论怎样,《Practical Techniques For Games》是我们一班兄弟努力出来的一个成果,对她的感情绝不是时间所能冲掉的……这一期到此为止

——帅哥

虫、虫、虫……快到千禧年了,欣喜之余,“惊心动魄的“虫灾”却让人难以安心,大至“千年”的巨虫“Y2K”,小到为数众多的“BUG”,唉!不知道到时会出现什么样的状况?

——靖亭

游戏是假的,假的就如同变戏法的艺人,所采用的手段那样看起来很真实,仅看结果,确也如是,但着眼过程,实则未也!——谈新科技

的发明,是通过数次模拟仿效而成功的,一套完善实用的军事战略,亦是经过多重模式演习,方能具有冲锋退敌的实效,而在游戏的世界里,每拉一下摇杆,每按一下按钮,岂又不是模拟仿效、多重模式演习吗?!

——黑皮

很辛苦地打完《恐龙危机》之后,已经是凌晨两点半了,睡眼朦胧地看着小P君还在为了《罪2》的攻略痛苦地努力着,我们可爱的玫瑰两位姐姐还在疯狂地工作着,已改名的靖亭(前叹号三)还在PC前辛苦改稿。在此很感谢编辑部所有人对这一期读编往来的大力支持!

——LEO

图片质量有待改进

贵刊的纸张质量我非常满意。但里面的图印刷较差，应加以改进。还有，金手指不够快而全面，应把近期游戏的金手指率先刊登。

广东省中山市三乡镇圩仔机迷 郑俊庭
郑读者的意见很中肯，图片质量较差有印刷的问题，也有图片来源的问题。不过，我们一定会改进，争取让读者看到更好的杂志。另外，在这两期刊物的《金指尖》栏目里已经作了改进，登上了近期游戏的金手指密码。

该出一本攻略小册子

游戏攻略用彩页，有点浪费，可用像稿纸一样的纸刊登，这可能更能吸引读者。彩图不必清晰一些彩图比较小，能不能再大一点。多办些大众化节目。

江苏省锡山八士中学高二(2)班 邓晓伟
出攻略小册子是很多玩友都要求的，可是如果这样的话刊物的成本再次上涨，我们还要考虑到广大读者的经济承受能力，所以近期我们暂时不会出攻略小册子，但是以后这一定是我们的发展方向。

应介绍系列游戏

应有个栏目用来介绍一些系列游戏如：DQ系列到×代，最终幻想I-×代，机器大战系，梦幻模拟战，三国……因为机种限制很少人能玩过所有的系列，所以希望加以介绍。

广西省桂林市凤集小学 王珂

王珂读者提得好，我们刊物里的《温故知新》栏目在以后一定会登各个系列游戏的介绍，读者们放心。本期的《温故知新》里刊登了街机发展史”，各位读者认为如何？

要增加有玩友参与的栏目

贵刊不知是否留意到大部分栏目都是你们自己在说，玩者参与的栏目少之又少。这样一来，就会减少玩都者的吸引力。本人作为玩者之一，当然希望本人的意见、心得等各方面在贵刊“露面”。那位玩友认为有话要说可随时来信在刊物上比较比较，另外对某些经典的游戏人物可否进行简单的介绍，如街霸3、月华剑士等等街机的各人历史、故事背景。

广东省番禺市市桥镇桥兴大道23号 刘秀

本刊欢迎各位读者来稿，谈一下对游戏业界某个话题的意见，也欢迎各位读者寄来最近GB或PS游戏的详细攻略(最好有图)。来稿语言从优。

要有自己的排行榜

看香港的排行榜了！14、15、16题：谁有人看吗？！（不要嫌票数少）
不要全找根本没听说过的游戏的攻略。

小说攻略为何终结？这是很不负责任的行为，就算当时题材没选好也要一直担到最后，怎么不跟香港杂志学）

大幅彩页一定要把握好，与GAME没什么关系的要PASS。

《游戏攻略透解》、《玩家之窗》这样的大标题内容在目录上看不见？

书名吧，至少也应和那个漂亮的

“GAMES”配得上。

哈尔滨市第一中学高二·二班 徐康

我们近期就会开始刊登读者们自己的排行榜，到时希望各位读者踊跃投票。此外我们刊物的攻略选材的确良莠不齐。不过我们会努力改进。这期我们选了万众期待的“恐龙危机”和“罪2”的完全攻略，希望读者们能喜欢。至于换刊名的问题有国家规定，不是想改就能改的，望读者见谅。

应增加一个热线栏目回答读者问题

我觉得《玩具精品》这个栏目没有什么必要，应该去掉，或者加上别的栏目，比如贵刊要出什么新书，就先向读者们介绍一下。或者开设一个“热线××”回答读者们的问题等等的栏目。

浙江省玉环县清港镇群兴街145号 赵程

这个问题是见仁见智的，有部分读者不喜欢某个栏目，也有另一部分读者喜欢此栏目，所以我们是左右为难。可事无两全，暂时也只有这样了。对于开设“××热线”的问题也已有很多读者要求，我们也将近期开设此类栏目。

玩友杂谈

本人对贵刊有一些意见。贵刊的全彩页及画面质素的确吸引读者，可算是国内首位。但如想日后销量好，还需作较多改善，如贵刊还是一本不很完善的游戏杂志，虽然内容广，各方面关于游戏的事情都涉及到，能让读者得知多种讯息；但可惜各方面内容还不丰富，还未能满足市场读者需要。即说内容未够多、未够全面，但考虑到贵社的人手不足的问题，这就无话可说。希望贵社可考虑接纳小弟建议。努力办好贵刊。

广东省南海市和顺镇和北姓李村 李展立
《新品集锦》虽好，但所占篇幅太多；《热点追踪》与《游戏情报站》应扩版，我认为贵刊的业界信息不够多，还有信息也不够新，每期最好增加一篇就业界发生的大事进行评论的文章。在整体方面，版式设计、文章质量等都不错，但我看完后的第一个感觉就是一板一眼，中规中矩，太公式化了，没有给我很大的亲近感，原因之一可能是读编交流的文章，即使整体感觉不好，只要文章能深入人心的，我也会情不自禁的喜欢。贵刊读编往来的背景色彩是采用冷色调，看上去第一个感觉就不太好，加上公式化的版面，感觉就……所以我认为这个栏目能扩大篇幅，重新排版，添上一些有趣的插图，让人开心的文章的话，这个栏目一定会大受欢迎。

《游戏机实用技术》总第10期抽奖名单:(共计20名)

林巍	浙江省台州市	曾胜刚	山东省淄博市	姜川	辽宁省大连市
周振宇	贵州省贵阳市	吴剑	江苏省南京市	李展立	广东省南海市
廉琳	山东省淄博市	吴东荣	广东省湛江市	杨捷	江苏省南京市
叶志超	上海市清流街	刘博	辽宁省葫芦岛市	徐焰	上海市北京西路
郑晓升	广东省广州市	叶天福	广东省东莞市	张翼	广东省汕头市
李婷	上海市浦东新区	侯志毅	河北省石家庄市	SARRY	广东省南海市
李世锋	湖北省武汉市			孙星华	贵州省贵定县

上海市浦东新区塘桥路严家宅8号 李婷
希望贵刊能早于一般杂志早些出售(占领市场?)。对于玩具精品这种令大多数读者只敢远观而不敢买单的东西还是减少页数为好。也希望一些热门RPG或AVG的攻略能以小册子形式随书出售。游戏人物个人档案不一定是格斗家，还可以介绍一些大公司的代表作和公司的历史。

南京市大厂区扬子四村十一幢302室 吴剑

封面、封底的设计还欠佳。攻略透解中的游戏应该一次性介绍完，而不应该分开每期介绍一部分。《茶余饭后》应该考虑删去，因为这个栏目设计得好差，加上不好看和不好笑，不如省一页去介绍游戏更加好。介绍DC的游戏应该是一些比较好的大作而不是一些普通作品，因为当今大陆玩者大部分是PS玩家而不是DC玩家，所以玩家想知道的DC游戏都是一些比较好的大作。

广东省湛江市霞山区民享东一路170号 吴东荣

说实话，我是个狂热的游戏迷也是个游戏盲，因为我是个女孩子，只是在上初中时玩过家中的游戏机(小霸王之类)那时候去游戏厅对学生来说似乎不是什么好地方，而且都是男孩子，是个我望尘莫及的地方，但是我喜欢漫画，喜欢刺激，可说我对玩游戏一直是念念不忘的，终于有一天摆脱了父母及老师的层层管教来到北京念大学，我才发觉不知何时游戏厅里已是妈妈带着儿子玩，也有很多女孩玩。电脑上的游戏制作也令人咋舌，我已经落后得太多了，面对这个万花筒般的游戏世界，我更加难以释怀，曾经有机会去做游戏的原画创作，但由于种种原因没有作成，我很想加入这个缤纷的游戏世界，游戏与漫画对我而言都很重要，说不定将来会以此为职业。我不怕从头开始，所以也是这份调查表没有填完的原因，希望各位不要笑话我，虽然家里反对我玩游戏。但也是因为我固执已见没有放弃画漫画才考上了大学，现在我无法提出什么建议，但我很喜欢贵刊的编排，希望你们的刊物越办越好。希望能够刊登《FFVIII》的大彩页。

北京服装学院9681班 庞礴

贵刊应向PS方向倾斜，因为PS是现在最红的机种。《金指尖》一栏属新设栏目，内容仍不够完善，希望多增加一些篇幅。

广东省潮州市枫溪人民法庭宿舍 卢炯楷

GOLDEN EYES 001



圣剑传说 LEGEND OF MANA

机种:PS 游戏类型:A-RPG

史克威尔终于推出一个大作了!此游戏画面精美,音乐动听,战斗场面动画水准极高,自看不厌。笔者绝不夸张地说,无论画面、音乐还是游戏性(这个最可贵)都超过了当年超任的圣剑传说。强力推荐!

小P:看来这个月所有的RPG迷都乐坏了,先是女神异闻录推出了续集,然后就是圣剑传说这个在超任时代盛极一时的游戏的最新作。不过此作自由度比从前高了许多,可能会使一些老玩家不太习惯。但这个游戏依旧是本年度必玩之作。 评分:8.5分

点评:好玩,真的很好玩,不愧是史克威尔。动听的、颇有气势的音乐;二人同时游戏模式依然那么吸引人;主角性别选择;自由创造冒险世界;各种华丽的必杀技;多姿多彩的动作设定,这一切都太让人激动了,游戏的操作方法比较简单,难易度适中,实在是不可多得的游戏力作。



恐龙危机(DINO CRISIS)

机种:PS 游戏类型:AVG

LEO:三上真司的又一巨作,画面放弃了生化系列使用的CG背景+3D人物的组合,转而使用了全3D构图。这样做的好处是使画面更富动感,操作更为方便。同时这个游戏的系统和故事设定都无懈可击,音乐营造的气氛也恰到好处,所以此游戏绝对是PS玩家暑期首选! 评分:9分

小P:还算不错的一个游戏,不过与生化系列比起来,节奏似乎偏慢了些,敌人也较少,大多数时候都是在空旷的研究室里乱逛,给人一种沉闷的感觉。从图象上说,进步并不太明显,但视角处理的不错,故事也还可以,是个可以一玩的游戏。 评分:8.5分

点评:这一款游戏跟生化系列颇为相似:类似的操作系统、操作方法,不过在一些细节方面的处理更胜一筹,背景画面由CG改为以立体多边形来表现,效果很好,不过游戏初期的难度稍大,可能会对初学者有些不太适应。



女神异闻录2 罪

机种:PS 游戏类型:RPG

差不多罢了,《女神异闻录》的最新作终于推出了。将第一人称视角改为第三人称视角是一大变化,仇秀的动画在3DRPG中也是数一数二的。再加上这集的剧情比上集更加紧凑,音乐也更好听。让人难以想象笔者对这个游戏爱不释手。不过唯一的缺点就是难度偏低了。

对于《女神异闻录》系列我始终很喜欢,尤其是它特别的游戏系统和精彩的人设,而最新一集的《罪》更是让我欣喜:改良的怪物说得系统、动听的音乐、漂亮的画面等等,可以算是我今年所见到的最好的一个RPG了。 评分:9分

小P:终于不再是3D第一人称视角迷宫了,这样就可以轻松爽快地玩这款游戏,不用再担心头晕了。

点评:《女神异闻录》画面不错,情节也有所创新,由直接夺取卡片变成收集塔罗牌,加上特定的剧情还有配音,整体感觉比上一集要好。



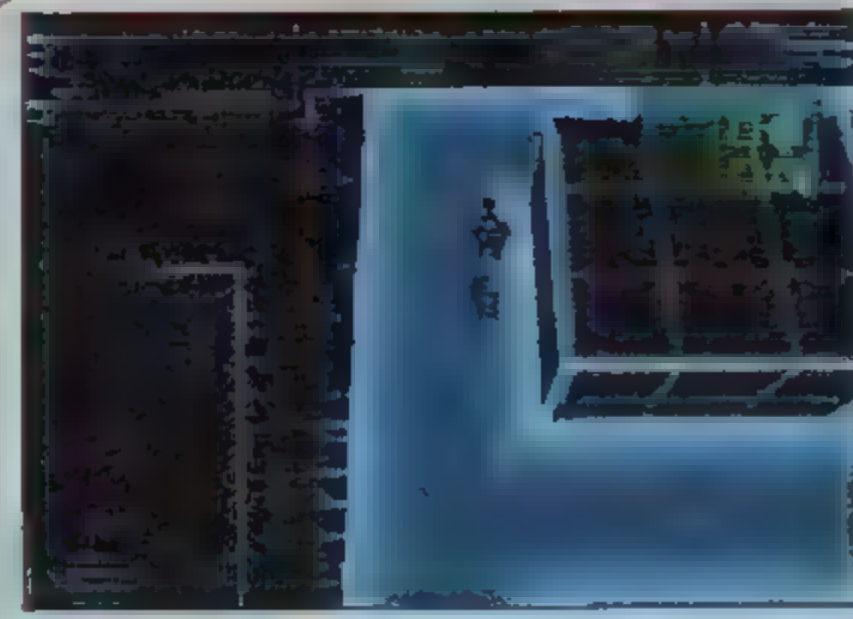
汪达尔之心2 (Vandal Hearts II)

机种:PS 游戏类型:S-RPG

LEO:又一个KONAMI的游戏,画面表现远胜前作,音乐的素质也更高。游戏采用了回合即时策略方式,这种方式有个缺点就是很容易导致攻击失误或已行动的第一人被围攻的情况出现。而让本集游戏中的人物设定水平也参差不齐,好像是拼凑上去的。 评分:7分

对于这类S-RPG游戏笔者一向比较喜欢,不过就这个游戏来说,感觉一般,虽然战斗系统还比较新鲜,战略性略有加强,但子集一玩,其实变化已不是太大。而且图象就现在的水准来说,也只能算是一般。

点评:S-RPG游戏笔者一向是不太喜欢玩的,太费时间,不过这款游戏倒还值得费神一玩,较易上手,操作比较简单,相信就是初学者也不会有什么困难。新增的同步战斗系统增加了战斗难度,使得这款游戏更具吸引力。不过让笔者头痛的是:刚开始游戏时要LOADING太多次。 评分:6分



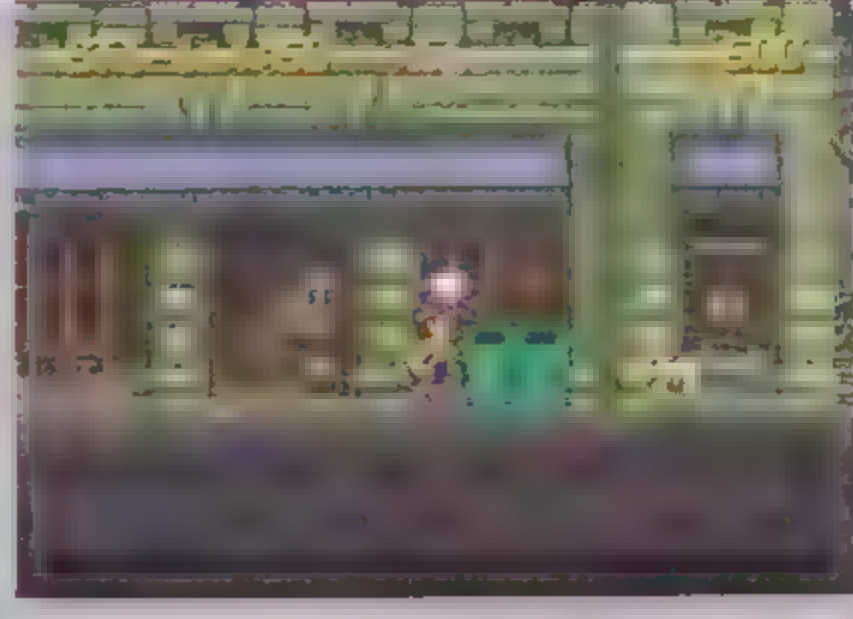
合金装备完全版

机种:PS 游戏类型:AVG

LEO:“雷声大,雨点小”,这款游戏未推出前颇令笔者期待,不过玩到游戏后却有落差感。难度偏高,画面设计太死,除了那个VR TRAINING和主战地点还蛮吸引人外,其余……

这个游戏,是个完全版,不过在笔者看来,倒是更像个资料片。新增加的几个模式虽然好,可是要过几关才能完全取得,试问又有几人会有此耐心呢?不过主战点模式还是比较好玩的,能听到英文的配音也比日文友好得多。总之,本人购买它也只是为了那张VR-DISC。 评分:7.5分

似乎外国人很喜欢搞这种游戏,一个游戏做得好了,就不停地推出它的改进版、资料片、完全版什么的。这个合金装备完全版就是一个很好的例子。除了新增的VR训练模式、第三人称视角模式和语种选择外,似乎就没有什么特别的地方了。可不知道又有多少人会有耐心把那个几百关的训练模式玩完呢? 评分:9分



拉鲁夫大冒险(THE ADVENTURE OF LITTLE RALPH)

机种:PS 游戏类型:ACT

差不多而已,这个游戏的画面和16位机的差不多。不过胜在有创意,游戏方式前中后有趣,令人乐此不疲。同时它也有缺点,画面不代表什么,游戏性才是玩家们需要的一番。玩家们能留意一下。 评分:6.5分

传统打2D*动作游戏也可以有这么多创意,这么有趣好玩,让笔者有些意外之感。游戏虽适中,画面场景不错,音乐比较动听,不过音效就差了一点,但一个游戏的游戏性才是最重要的,所以这个游戏值得推荐给玩友多多留意。

“人不可貌相,海水不可斗量”这句老话在这个游戏上是再合适不过。2D画面不算太美,不过在见过太多画面漂亮的垃圾后,能玩这样一个靠游戏性的GAME实在是让我有感动。 评分:7分

应广大读者要求，于上期开设了“游戏黄金眼”一栏，反应尚算不俗。这期再接再厉，推出“恐龙危机”、“圣剑传说”等十二个游戏的点评。虽说有些游戏较早已推出，但为求全面也登上了。因为每月GAME众多，所以也希望各位玩友能踊跃投稿，点评近期新GAME，字数以150-200字为宜。



快枪小子 (GUNGAGE)

机种: PS 游戏类型: STG

LEO: 唉，还是KONAMI的作品，但这作品令我感到很失望。SS级的画面，爆炸、多边形射击的情况时有发生，空阔的音乐，不知所云的剧情，最让人讨厌的是奇慢无比的自动瞄准：通常是光标还未“爬”到敌人身上，主角身上就多了几个弹孔……

小P: 印象中，KONAMI出的游戏一向是重内容轻画面，不过这个游戏却是个例外：图象粗糙，而且可玩性极低，实在没有太多玩它的必要。

小亭: 说到这个游戏，没水准、没新意、没情节、画面处理颇为粗糙，只是打、打、打一堆不知所云的怪东西……感觉糟糕，而且音乐也不好听，绝对是一个骗钱之作。 评分: 4.5分



击坠王——紫炎龙

机种: PS 游戏类型: STG

LEO: 好好好好这个游戏太好了，实在是16位机的巅峰之作！不过可惜是个32位机上的产品，以PS的水准看来，这个作品就超傻。奇怪，画面设置让人怎么看都不顺眼，而且不华丽，打得很慢，要用秘技才可以成功，敌人数量更是无穷无尽……想买茶杯垫的玩友必买！

小亭: 这种射击游戏是笔者最喜欢的，玩到高兴处不免大呼小叫。虽然这款游戏画面不是现在流行的那种3D模式，不过我个人认为一款游戏是否吸引人画面并不是最重要。

小P: 我不知道该怎么说它，首先，笔者对射击游戏一向兴趣不大，其次，这个游戏的画面未必也太那个了些；最后，作为一个移植之作，居然几乎没有任何原创要素！



宾尼兔冒险

机种: PS 游戏类型: 3D-ACT

由众多迷你游戏集结而成的作品，每个迷你游戏都十分简单有趣，且指示充足。所以即使是不善于动作游戏的玩家也可玩个痛快。画面算是不过不失，不过既然以宾尼兔这个人气角色为主角，大家倒也不妨一玩。 评分: 7分

小亭: 游戏玩法变化较多，除了动作外还有赛车等元素，而且它还有些幽默，加上游戏的音效因有宾尼兔而增加不少，再加上游戏画面不错，多边形处理较好，值得一玩。 评分: 6.5分

小P: 宾尼兔为主角基本上已很令人投入，加上玩的是个简单易懂的迷你GAMES，便更令人玩得开心。游戏画面艳丽，多边形数量现象少，把宾尼兔做得活灵活现。游戏音乐也属中上，总之整个游戏让人趣味盎然，不错！ 评分: 7分



游戏王II KONAMI

机种: GBC 游戏类型: RPG

游戏王，KONAMI又一经典。这次的彩色版第二集画面明显比起上集好得多，而且游戏中的卡，种类比起上集更多出一倍。另外，此游戏还对应一代，实在有趣。

一个令许多人着迷的卡片游戏——《游戏王》的最新一集，究竟此游戏有多么的吸引人？相信大家心里都有数吧。而这次更将之彩色化，画面也更加细致。不过想要集齐所有卡片，可能得不停玩几年才可以也说不定……

这是近年一套比较受欢迎的漫画作品的游戏最新作。继承上集，游戏的玩法可说是一模一样，只是可以用的卡及融合的卡变得更多，变化更丰富，故事剧情也由大家熟悉部分开始，令人倍增亲切感。对应GBC的彩色画面令人玩得更为开心。超推荐作。 评分: 9



泰山(TARZAN)

机种: PS 游戏类型: ACT

LEO: 一个改编自同名卡通电影的作品，玩者控制的是泰山(一废话)，操作很简单，画面做得不错，颇有迪斯尼风格。可是笔者觉得有一点最不可理解：原著中泰山是打坏人救动物的，为何在此GAME中会用武器打动物呢？ 评分: 6分

小亭: 以多边形表示的2DACT，游戏玩法简单，可游戏性很好。画面色彩自然，流畅度也高，而且难度控制得恰到好处，是一个老少皆宜的好作品。可是由于画面变化不大，缺乏惊喜，加上音乐较沉闷，玩久了会有点烦。 评分: 7分

小P: 3D+2D的画面不错，多边形也比较有质感。游戏节奏流畅，主角动作细致，再加上它有一流的游戏背景，令人玩起来很容易投入。此外游戏中很多电影中的经典场面，更令它锦上添花。



BLADE MAKER

机种: PS 游戏类型: SRPG

LEO: 一个以育成最出色的道具屋经营者为目的的游戏。玩法有些象前段时间的《玛丽的工房》，但游戏的画面便差了一点。游戏中迷你GAMES过多导致故事情节被严重拖慢，初玩时可能觉得问题不大，但玩久了便会烦。 评分: 6分

KOF: 战斗的意念很新鲜，基本系统也不算复杂，画面只能是中规中矩，角色设计方面也明显下了不少心机，故事背景有趣令人有继续玩的欲望，不过读盘时间太长和次数太多都影响了这个游戏的连贯性和进行速度。 评分: 6.5分
小亭: 翔泳社的游戏一向都是好看不好玩，因此笔者原本对此游戏也不期待，不过这个游戏就有了改变。无论游戏性或人物设定都做得不错，此外自行制作武器及道具的系统也比较吸引，是近期值得一试的新作品。 评分: 7分

(以上评论纯属个人观点，与本刊立场无关。)

玩具精品

逛 街 纸 上 行

栏目主持人：靖亭

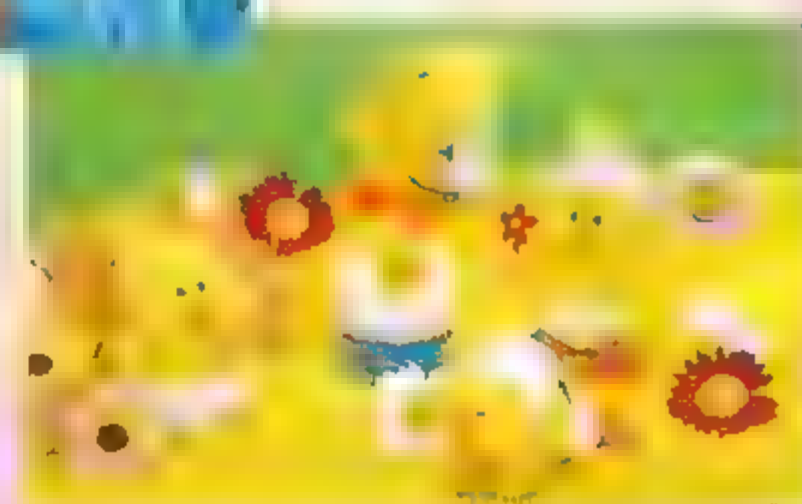
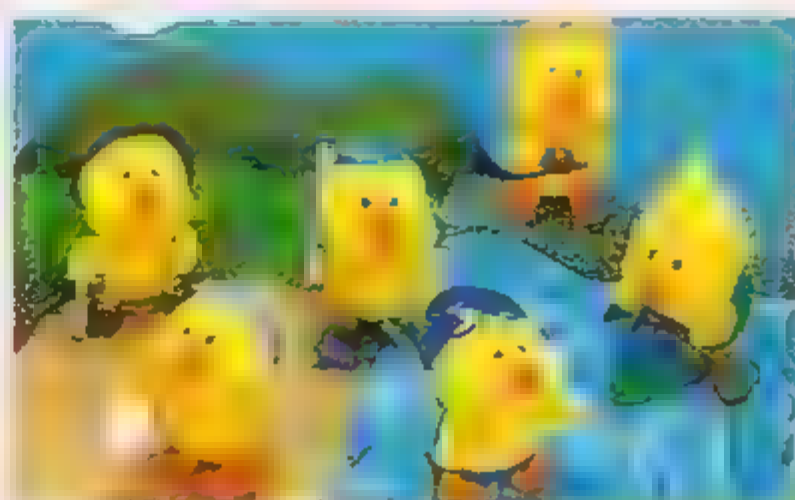


嘿，提招！你还是躲开吧，这拳头可是揍哪打哪的！

“吾‘老’矣，尚能玩否？”

可以，当然可以了！拳拳重心一颗，一如当年一样地跳动！”

我是主持人靖亭，向大家问好！并在这里向大家说明：本栏目中介绍的玩具目前在国内市场上很难买到，而且本刊不办理邮购业务，因此无法满足各位读者的要求。敬请各位谅解



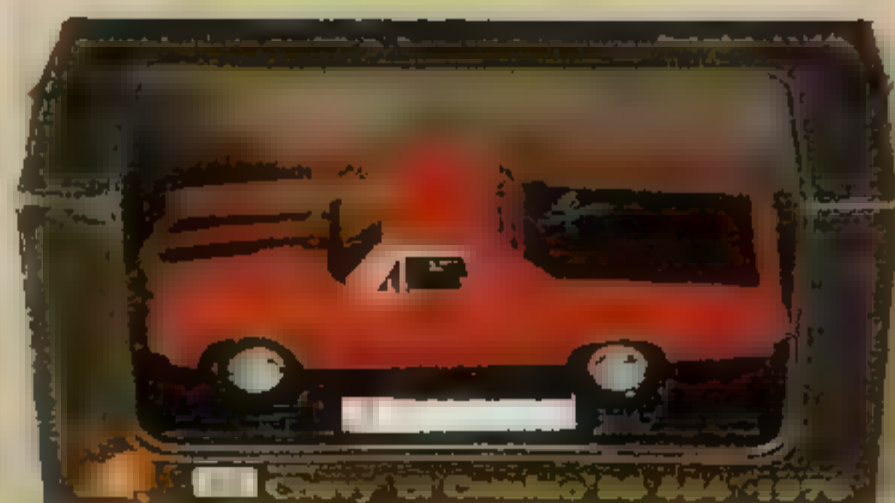
小鸡、小鸡，热热闹闹的一家鸡，一起去野营，一起过家家。



拜托小鸡你不要睡，我还有话要对你讲：你们现在饿不饿呀？

HIGH INCOME SELECTION

虽然没有名牌车来开，不过搞几辆仿真模型车来过过瘾也不错。



As long as you love us!

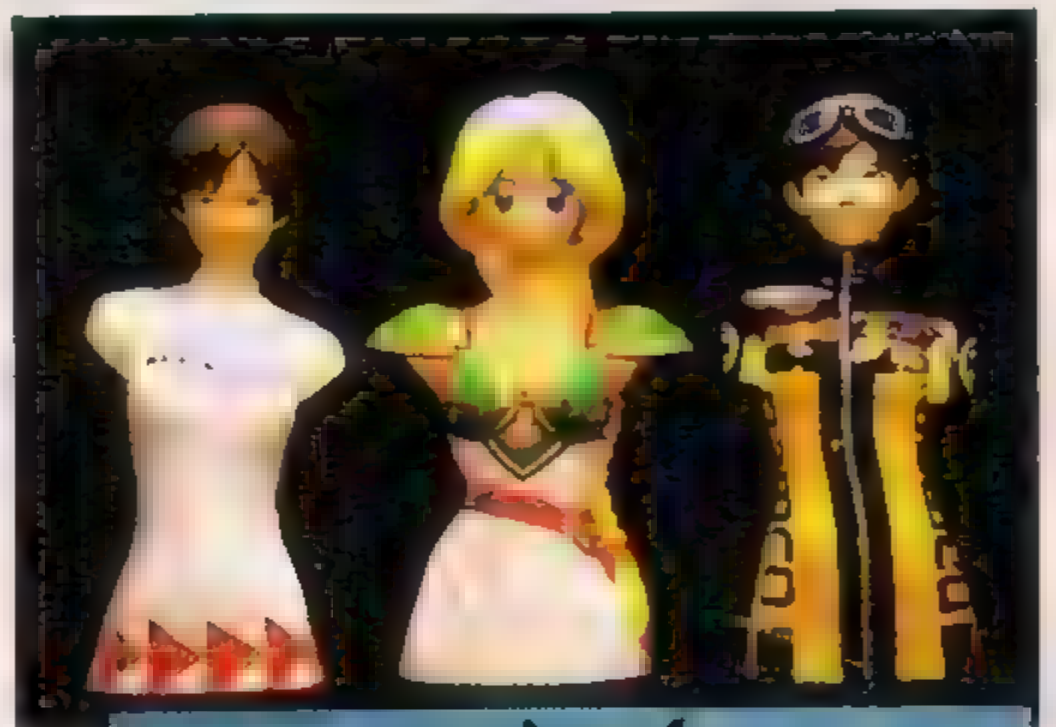


俗话说得好：“打不过就跑”，看看这几位这么横，诸位千万要多加小心

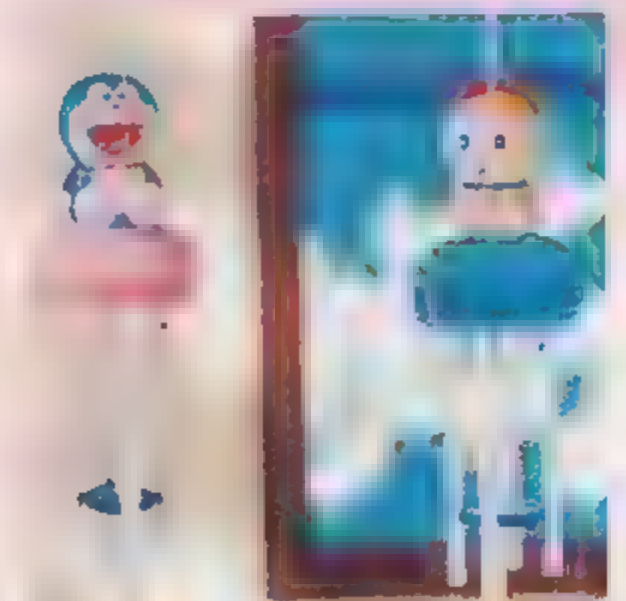


小牛，这么拽，看样子田园生活还挺适合你的嘛！不过，还是请千万要少吃多运动。

永源啊子她们和三菱平八他们什么时候改行了？赛车手和格斗家们终于为了同一个目标——“加强公民节约意识”走到一起了，为什么要这样说？因为他们现在是省钱啦嘛！



唉，还真是少不了你机器猫！这一回坐在风铃上看风景，享受习习的凉风，感觉还真不错吧！



长颈鹿们什么时候和水果“先生”们套上近乎了，莫非他们是XX果园新近聘请的采摘工？

STAR WARS : EPISODE I RACER

N64 RAC LLC ARTS

[illegible]

首屆「TOURNAMENT」模式，外 評選
今自該地有新人名之「系叔Z鍾，于L陳



大空： “RRTANGENT” 为名字，把光标移到
大空： “理论会” 为籍贯，按 F1 键，将光标移到
大空： “END”，按 L 键和 B 键，选择 F1 的 FILE，按
大空： “ABACUS”，按 L 键和 B 键，选择 F1 的 A
大空： “TOURNAMENT”，按 L 键和 B 键，选择 F1 的
大空： “CHEAT MENU”，按 L 键和 B 键，选择 F1 的
大空： “OPTION”。

首先对“新海”号受审程序，在审判进行中，在R+Z³里，1个R+Z³受审，再按1个R+Z³受审。

选择TOURNAMENT模式，选择一个空白的地方输入名字。先系按Z键，用L键输入“RRDLAI”为名字，之后移去“END”，按L键和A键，然后将控制器1维持在PORT1之位，在制器2处插在PORT3便可。

铁拳 CARD CHALLENGE

WS/ETC/BANDAI

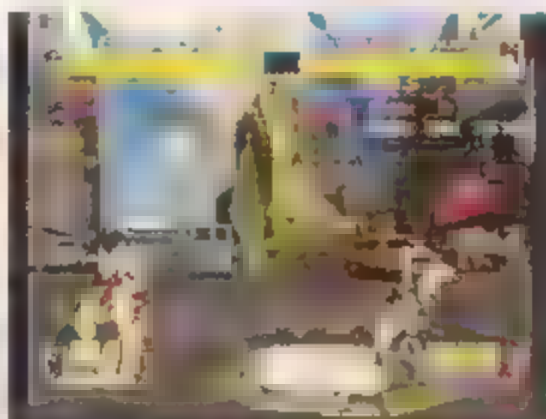
在这个游戏中，所出场的全都是PS上著名足球运动员。游戏中有很多角色可以切换，不过得满足很多条件后才能使用，但使用了这个秘技后，就可以任意使用任何角色，方法是在选择角色时，按下Y4、Y3之后同时按下X2、Y3和Y4这三个键，这时就马上切换所有角色了。

火热秘技ABC...

饿狼传说 WILD AMBITION

PS/FIG/SNK

在街机中首先可以分出两名隐藏人物之外，还有一个TEAM BATTLE MODE，出现于街机中最初12名角色中完成ARCADE MODE（可无限关）之后就会出现TEAM BATTLE MODE和DATA MODE。



Metal Gear Solid Integral

PS AVG KONAMI

7. 15

- 游戏中共有
七种隐藏模式。
1. 第一人称视角
模式——完成
游戏一次即可
2. 拉照模式——完成游戏一次之后在盘，就可在
VR-DISK 中出现
3. DEMO THEATER 模式——完成游戏一次
4. 换衣——完成游戏一次就可以换衣
5. 敌人位置改变——完成游戏后，可在游戏中改变
敌人位置
6. 制作人只留言——将通讯机的频道调校至 140.07。
7. 听音升——在雪溪谷，通讯塔或大雪原站，将通
讯机频道调校至 140.66。



SF ZERO 3

DC FIG CAPCOM

STALIN



PERSONA 2 罪

PS / RPG / ATLUS

[illegible][illegible]

SPRIGGAN

~LUNAR VERSE~

PS/ACT/FROM SOFTWARE

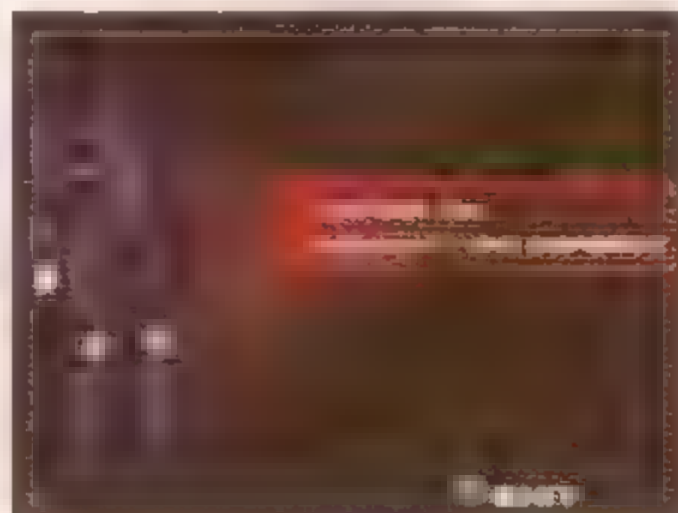


根本要便
再作何作“金神
苗”的上去作
管中郎，一要玩
曝机一次后更能
选用他。由于他无
了级，所以使用

时可能会比较困难。

可卸式夾板

「主理者在MISSION 1-4内, 总共GIVE LP(按降)一次」上, 外片由院任定, 是「
以得强个」为御是, 其
备, 是「以有引动」作
守观经是, 此片来
是, 以意求各是, 是占

[illegible]

星之心画廊

望着桌上一大堆画稿，真是哭笑不得，倒不是因为这稿的质量太差了，主要是——作者们都不知是那一位读者投稿的啊！（这件事不能怪分信的事，主要是信件太多，只能按里和信分开。所以在此迫切请求各位读者在以后投稿之时，一定要在背面写清报纸的姓名、地址和邮编，以便小编们发放稿费。这不，这期又有一位朋友的画稿弄丢了，LEO只好放弃。——请见谅！立即致电编辑部说清，以便领取稿费

对了，说起稿费，请来稿者写清真名，要用笔名的请另外注明，否则领不到汇款可别哭哟！（哭？扁他！CCBA……十四连斩！）还有，因为工作原因关系，稿费会在每期上刊后一个月左右寄出，请见谅。另外上期说过每期有两幅作品的作者，稿费将减半或去一些，以使作者提高作画质量。这个原则不变

还有最重要的事：上期因小编们工作疏忽把《艺术》的“发表成果”的，在此向作者致歉，并在这期补登补稿，望广大读者见谅……（对不起！轻P轻P→轻K重P……15HITS!）

PS：这期画稿的质量比上期差了不少，下期希望有更多更好作品！——LEO



KOF ZERO

八神无奈地坐在已是98大赛冠军的京的海报前，一脸无奈之情，实在是太可怜(?)啦！怪不得99没有你呢！♥♥★

(请作者速与编辑部联系)

本期有较多计算机来稿，且都是磁盘来稿，这也是其中不错的一幅，可惜画的大小都不够大，望改进。♥♥★作者：兰外文俊文



罪2

周防达哉还是挺帅气的嘛！不过为什么不画彩色的呢？♥♥

作者：韶关 陈伟军



明日香

雪花、夕阳、明日香……多好的意境啊！我都忍不住要爱上明日香了！（黑皮：LEO你别吞画稿啊！？）♥♥

作者：济南 邱海涛



娜可露露(本期冠军)

当之无愧的本期冠军，可惜是一幅计算机画稿，画面不够大，否则将会更好。♥♥♥♥★

作者：广西 吴春妮

莎木

上期冠军，放在这期一样显眼。♥♥♥♥

作者：上海 忻意

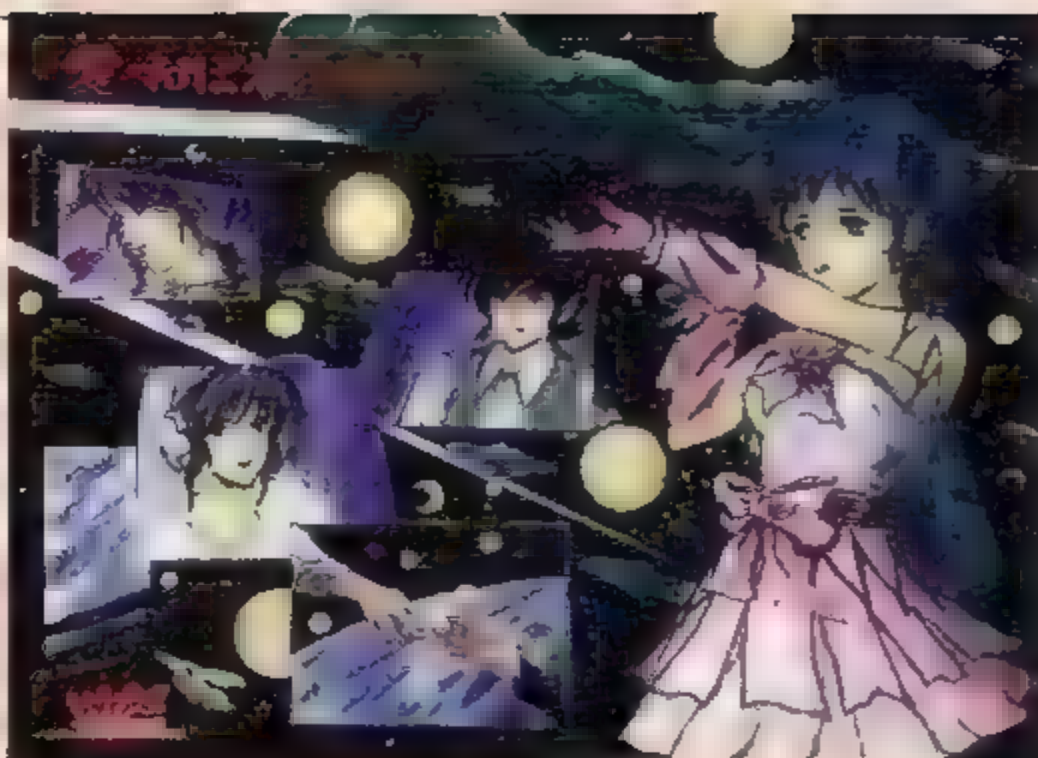
(编注：上期因为小编的工作疏忽，而把莎木印成了黑白画，在此特向作者致歉)



?(请原谅小编的无知)

本期计算机来稿中同样是较好的一幅,可惜作者来盘中的TXT文件坏了,看不到作者的话。♥♥★

作者: 沈阳 孙炜



爱, 不会死

一条辉、林明美、未沙, 这些人物陪伴了我们的少年时代……请看作者自己的画语! (←又是广告)♥♥★

爱可曾记起

“此刻, 寂寞中快倒下的我, 仿佛听到你的声音, ‘来我身边’; 此刻, 紧闭双目企盼的我, 仿佛看到你的身影, 向我走来;”

一首人类的先辈所谱写的普普通通的流行歌

当你感到失落时, 她会抚慰你忧伤的心灵; 当你感到彷徨时, 她会唤醒你心中的希望。

——爱, 可曾记起

“此刻, 仿佛感到你的目光, 虽然相隔遥远, 却感到全身的温暖; 此刻, 我相信你真挚的爱, 请在远方, 守护我……”

一首饱含着对爱的执着, 用一颗真心诠释的歌。

当你感到疲惫时, 她会给你鼓励, 给你关怀; 当你奋力拼搏时, 她会坚定你的梦想, 使你坚信爱的力量。

一首在绚烂的银河间流传了百万年的, 情歌——

爱, 你可曾记起。”

作者: 济南 邱海涛

八神

哇! 凶恶无比的八神(午夜凶“神”?)别来找我, 去找草×京了结你们的恩怨吧!

OUCH! (MAX八酒杯+MAX八稚女……)♥♥★

作者: 湖南 姚纪川

克里丝

这张克里丝虽然画面简单, 不过胜在线条明快。但是为什么给人的感觉是一个明日香拿着两个布条呢? ^-^♥♥★

作者: 广州 梁希杰



不知火圆

一个风格独特的不知火舞, 不过似乎有点营养不良了, 缺少精神食粮吗? 请看《游戏机实用技术》! (←广告)♥♥

作者: 上海 王似怪



中华英雄

这幅画可谓登峰造极, 完全看不出是画的, 郑伊健够酷吧? 作者绝对应该得五个星!!

★★★★★

作者: LEO

哈! 哈! 哈! 读者们看到这里已经知道是怎么回事了吧, 因为有较多读者(尤其是女性), 希望登上郑伊健的彩画, 在此只是跟读者开个玩笑而已。不要当真。



玩友沙龙

SALON OF PLAYERS

龙长说话

“繁星流动，与你同行……”流动的星河、流动的季节、流动的心情、流动的一切显示着生命的力量。你和我在这热情的夏日里，施展青春赋予我们的魅力，托付鸿雁遥送深情片片，相识、相知不一定要面对着脸面，也许有时文字会为友情插上不一样的双翼，愿流动的风鼓起情感的双翼送你我在心海深处相逢、相识。

玩友 miss 李真是让我有一种一见如故之感，那一句“化力气为浆糊”亲切极了，好想和你一起看“小燕子”，不过拜托下次不要叫我老兄了，人家不是“SIR”嘛！

很抱歉，上一期“玩友沙龙”栏自由于种种原因欠事，请大家多多谅解。另外，请要加入“沙龙”的玩友千万要寄彩照过来。

顺便告诉大家一声，“叹号三”已摇身一变成为“靖亭”了，正所谓：“不是我不明白，这世界变化快……”

——靖亭

玩友沙龙会员证

编号: 0000036



玩友沙龙会员证

编号: 0000037



玩友沙龙会员证

编号: 0000038



玩友沙龙会员证

编号: 0000039



玩友沙龙会员证

编号: 0000040



玩友沙龙会员证

编号: 0000041



玩友沙龙会员证

编号: 0000042



玩友沙龙会员证

编号: 0000043



欲在本沙龙亮相、交友的玩家请将个人资料速寄至本刊。

游戏发售大观园

PLAYSTATION

8月发售预定

ROCKMAN	CAPCOM	ACT
MARIA 2 受胎告知之谜	BREAK	AVG
光荣之君4	ARTDINK	SLG
CARD CAPTOR SAKURA	ARIKA	ETC
SD GUNDAM G GENERATION ZERO	BANDAI	SLG
装甲机动队 L.A.P.D	E.A.SQUARE	ACT
金田一少年之事件簿-青龙传说杀人事件	讲谈社	AVG
侦探神宫寺三郎 EARLY COLLECTION	DATAEAST	SLG
L之季节	TOKIHOUSE	AVG
CYBERMETIC EMPIRE	日本TELENET	AVG
MDK	SCEI	AVG
MERMANOID	XING	RPG
REAL ROBOT 战线	BANPRESTO	RPG
斗神传昂	TAKARA	ACT
太阁立志传	KOEI	RPG
PLANET LAIKA	ENIX	RPG
LORD OF FIST	MEDIAWORKS	RPG
SD 飞龙之拳	CULTUREBRAIN	ACT
VIRTUAL 飞龙之拳 DASH	CULTUREBRAIN	ACT
DANCE DANCE REVOLUTION 2nd MIX	KONAMI	ACT

8月发售

LITTLE LOVER SHE SO GAME	NTT 出版	RPG
ECHO NIGHT 2 沉睡的支配者	FROM SOFTWARE	AVG
MONSTER COLLECTION	角川书店	RPG
REAL ROBOT 战线	BANPRESTO	SLG
CHORO Q WONDERFUL	TAKARA	RPG
GALERIANS	ASC II	ACT
MACROSS VFX2	BANDAI VISUAL	STG
WORLD TOUR CONDUCTOR-世界梦纪行-	TYO	AVG
MONACO GRAND RPIX		
RACING SIMMULATION 2	UBI	RAC
RING(午夜凶铃)	角川书店	ADV
SD 飞龙之拳	CULTUREBRAIN	ACT
东京感星 PLANE 清	SAMIK ACE	ETC

9月发售

信长之野望 烈风传	KOEI	SLG
BEATMANIA 4th MIX-the beats goes on	KONAMI	ACT
实况足球 WINNING ELEVEN 4	KONAMI	SPT
我的料理	SCEI	SLG
DQCHARATER TORANCO 的大冒险 2	ENIX	RPG
POP IN MUSIC 2	KONAMI	ACT
GOO!GOO!SOUNDY	KONAMI	ADV
鬼眼城	讲谈社	AVG
APOCALYPSE	SUCCESS	AVG
超发明 BOY	TATIO	RPG
FIGHTING ILLUSION V		
K-1 GRAND RPIX 99	XING	SPT
真魔装机神 ANIER WARFARE	BANPRESTO	RPG
DEWPRISM	SQUARE	RPG
CHRONO CROSS	SQUARE	RPG

DREAMCAST

8月发售预定

往北 PHOTO MEMORIES	HUDSON	ETC
斗魂列传 4	TOMY	SPT
机动战舰娜迪斯市	角川书店	AVG
机动战士 GUNDAM 外传		
殖民卫星的坠落计划	BANDAI	SLG

8月发售

DANCING BALDE 任性桃天使-完全版-	KONAMI	AVG
POP IN MUSIC 2	KONAMI	ACT
J-JEAGUE 职业足球	SEGA	SPT
美少女雀士育成	JELECO	SLG
DANCING BLADE 任性桃天使 II-完全版-	KONAMI	AVG
SPEED DEVIL	UBI	RAC
魔剑 X	ALTUS	AVG
BLACK MATRIX AD	NECINTERCHANNEL	RPG

9月以后发售预定

大相扑	POMUP	ACT
新格斗术 飞龙之拳烈传	CULTUREBRAIN	ACT
MEKURISPLTY	NECINTERCHANNEL	SLG
新美少女	童	STG
DYNAMITE ROBOT 2000	童	ACT
JOJO 奇妙的冒险	CAPCOM	FIG
七之秘馆 战栗的微笑	KOEI	AVG
REVIVE-苏生-	DATAEAST	AVG

D之食桌2
 莎木一章 横须贺
 SUNRISE 英雄谭
 COOL BOARDERS DC(暂称)
 MONSTER BREED
 GOLF(暂称)
 创作 IDOL 雀士(暂称)
 SOUL CALIBUR
 CARRIER
 REVIVE
 苹果
 UNDERCOVER AD2025KEI

WARP
 SEGA
 SUNRISE
 WAVE SYSTEM
 NECINTERCHANNEL
 SEGA
 JALECO
 NAMCO
 JALECO
 DATAEAST
 角川书店/ASMIK
 BLUE INTERACTIVE

RPG
 RPG
 未定
 SPT
 SLG
 SPT
 SLG
 FTG
 未定
 AVG
 未定
 AVG

SATURN

8月发售预定

STREET FIGHTER ZERO3	CAPCOM	FIG
STREET FIGHTER ZERO3 (连4MB扩充RAM CARD)	CAPCOM	FIG

夏季发售预定

MONSTER MAKER-HOLY DAKER	NECINTERCHANNEL	SLG
--------------------------	-----------------	-----

99年内发售预定

MONICA 之城	PIONEER LDC	RPG
REAL SOUND2	WARP	ETC
WORDS WORTH	ELF	RPG
ADVANCED V.G.2	戏画	FIG
FAKE DOWN	SYSTEM SECOM	ACT

NINTENDO 64

8月发售预定

HYBIRD HEAVEN	KONAMI	RPG
INTERNATION RALLY CHAMPIONSHIP 64	IMMAGINER	RAC
SHADOW GATE 64	KEMCO	AVG

99年内发售预定

忍者乱太郎 PUZZLE	CULTUREBRAIN	PUZ
RESIDENT EVIL 2	CAPCOM	ADV
SD 飞龙传说 REAL VERSION	CULTUREBRAIN	ACT
爆 BOMBER MAN 2	HUDSON	ACT
MOTHER 3	任天堂	RPG
金田一少年之事件簿	HUDSON	AVG
超时空要		
MACROSS ANOTHER DIMENSION	BANDAI	STG

GAME BOY

8月发售预定

PUYO PUYO 外传	COMPLETE	PUZ
OTHER LIFE OTHER DREAM	KONAMI	SLG
牧场物语2	PACK IN SOFT	
POCKET FAMILY 2	BANDAI	SLG
我的昆虫大图鉴(暂称)	JALECO	ETC
MARIO GOLF GB	任天堂	SPT
飞龙之拳 GB SD-VERSION	CULTUREBRAIN	ACT

NEO GEO POCKET

8月发售预定

PARTY MAIL	ADK	MIL
DIVE ALERT BAN 编	DAINER	SLG
DIVE ALERT REBE KER 编	DAINER	SLG

9月以后发售预定

毕业照片	ADK	AVG
COOL BOARDERS POCKET	ADK	SPT
THE 高校棒球	ADK	SPT
幕末浪漫 月华之剑士	SNK	FIG
POCKET LOVE(暂称)	KID	ETC
SNK VS CAPCOM	SNK	FIG
通信四人自打麻雀(暂称)	ADK	ETC
电车 GO!GO!(暂称)	SNK	SLG
SOCCER DATA BASE SIMULATION(暂称)	JAPAN VISTIC	SPT
PACHIKO 实机 SIMULATION VOL.1(暂称)	BOSS COMMUNICATION	ETC
PACHIKO 实机 SIMULATION VOL.2(暂称)	BOSS COMMUNICATION	ETC
PUZZLE P(暂称)	MICHELLE	PUZ
SNK GIRLS FIGHTER(暂称)	梦工房	FIG

WONDER SWAN

8月发售

名侦探柯南	BANDAI	ADV
TERRORS	BANDAI	ADV
GUNDAM MSVS	BANDAI	SLG

8月发售预定

齐来踢足球挑战世界	COCONUT	SPT
POCKET FIGHTER	BANDAI	ACT
ROCKMANA	BANDAI	ACT
菊地秀行的魔界 CARD BATTLE	光文社	ETC

游戏排行榜

从6月14日到6月20日

游戏销售榜				
位置	游戏名称	机种	本周销量	累积销量
1	MARIO GOLF	N64	61197	187305
2	DANCE DANCE REVOLUTION	PS	38311	680472
3	跨越我的尸体	PS	34919	34919
4	SUPER ROBOT 大战 COMPLETE BOX	PS	33310	197306
5	SPRIGGAN ~ LUNAR VERSE ~	PS	29692	29692
6	RACING LAGOON	PS	24563	100458
7	ACE COMBAT3	PS	241215	241215
8	摆弄犬子	PS	18839	63925
9	SIMPLE 1500 SERIES VOL.10	PS	16627	198113
10	NINTENDO ALL STAR 大乱斗 SMASH BROTHERS	N64	14200	961373

游戏期待榜		
位置	游戏名称	机种
1	DRAGON QUEST VII	PS
2	BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE	PS
3	LEGEND OF MANA 圣剑传说	PS
4	GRAN TURISMO2	PS
5	POCKET MONESTER 金&银	GB
6	DRAGON QUEST.CHARACTERS 2	PS
7	莎木一章 横须贺	DC
8	MOTHER 3	N64
9	ORGE BATTLE 64	N64
10	GRANDIA II	DC

硬件销售榜	
机种	销量
PlayStation	19435
Dreamcast	479
Nintendo64	9280
GameBoy	2868
GameBoyColor	18035
NeoGeo Pocket Color	1953
Wonder Swan	8899
Pocket Station	31833

从6月21日到6月27日

游戏销售榜				
位置	游戏名称	机种	本周销量	累积销量
1	PERSONA2(罪)	PS	170577	170577
2	捉猴记	PS	70683	70683
3	首都高 BATTLE	DC	64255	64255
4	THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999	DC	58354	58354
5	GRANDIA	PS	57745	57745
6	FIRE PRO WRESTLING G	PS	53614	53614
7	私立公平学园 热血青春日记2	PS	51335	51335
8	GIANT GRAM 全日本职业摔角 2IN 日本武道馆	DC	50339	50339
9	DANCE DANCE REVOLUTION	PS	44609	725031
10	METAL GEAR SOLID INTEGRAL	PS	40032	40032

游戏期待榜		
位置	游戏名称	机种
1	DRAGON QUEST VII	PS
2	BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE	PS
3	LEGEND OF MANA 圣剑传说	PS
4	DRAGON QUEST.CHARACTERS2	PS
5	GRAN TURISMO2	PS
6	MOTHER 3	N64
7	莎木一章 横须贺	DC
8	ORGE BATTLE 64-PERSON OF LOVELY CALIBER	N64
9	POCKET MONESTER 金&银	GB
10	BIOHAZARD*CODE:VERONICA	DC

硬件销售榜	
机种	销量
PlayStation	26352
Dreamcast	45058
Nintendo64	9412
GameBoy	1921
GameBoyColor	15122
NeoGeo Pocket Color	2208
Wonder Swan	7369
Pocket Station	30077

从6月28日到7月4日

游戏销售榜				
位置	游戏名称	机种	本周销量	累积销量
1	DINI CRISIS	PS	319934	319934
2	捉猴记	PS	46791	117474
3	FIRE PRO WIRESTLING	PS	37722	91336
4	DANCE DANCE REVOLUTION	PS	37509	762589
5	PERSONA2 罪	PS	37500	208077
6	MARIO GOLF 64	N64	34456	259525
7	首都高 BATTLE	DC	24850	89105
8	黑瞳之 NOA~Cielgris Fantasm~	PS	21464	21464
9	GRANDIA	PS	20318	78063
10	METAL GEAR SOLID INTEGRAL	PS	15662	55694

游戏期待榜		
位置	游戏名称	机种
1	DRAGON QUEST VII	PS
2	BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE	PS
3	莎木一章 横须贺	DC
4	POCKET MONESTER 金&银	GB
5	GRAN TURISMO2	PS
6	DRAGON QUEST.CHARACTERS 2	PS
7	MOTHER 3	N64
8	GRANDIA II	DC
9	BIOHAZARD*CODE:VERONICA	DC
10	心跳回忆 2	PS

硬件销售榜	
机种	销量
PlayStation	33946
Dreamcast	25249
Nintendo64	9471
GameBoy	1833
GameBoyColor	16713
NeoGeo Pocket Color	1320
Wonder Swan	9954
Pocket Station	37587

从7月5日到7月12日

游戏销售榜				
位置	游戏名称	机种	本周销量	累积销量
1	游戏王 DUEL MONESTERS II~暗界决斗记~	GB	401533	401533
2	DINI CRISIS	PS	104857	424792
3	STREET FIGHTER ZERO 3 最强武道场	DC	29628	29628
4	DANCE DANCE REVOLUTION	PS	26276	788866
5	捉猴记	PS	25328	142802
6	MARIO GOLF 64	N64	22707	282233
7	FIRE PRO WIRESTLING	PS	21655	112991
8	VANDAL HEART II~天上之门~	PS	21392	21392
9	PERSONA2 罪	PS	18950	227028
10	SIMPLE 1500 SERIES VOL.10	PS	13299	241813

游戏期待榜		
位置	游戏名称	机种
1	DRAGON QUEST VII	PS
2	BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE	PS
3	GRAN TURISMO2	PS
4	DRAGON QUEST.CHARACTERS 2	PS
5	POCKET MONESTER 金&银	GB
6	莎木一章 横须贺	DC
7	MOTHER 3	N64
8	GRANDIA II	DC
9	FRONT MISSION THIRD	PS
10	DANCE DANCE REVOLUTION 2nd Remix	PS

硬件销售榜	
机种	销量
PlayStation	32601
Dreamcast	20741
Nintendo64	11246
GameBoy	1680
GameBoyColor	27405
NeoGeo Pocket Color	1457
Wonder Swan	9943
Pocket Station	27019

以上资料来自日本《WEEKLY FAMI通》

国内首家全彩印刷大型游戏月刊

游戏机

Practical Techniques For 2

99拳皇 基本角色完全公开!!

恐龙危机
3D异世界
胜利于大4
时越之绝外传越狱计划
沙不里斯西面
超解士团64

游戏机发商总

(本刊)

(本刊将免收邮费，并以挂号方式送出，保证期期到你手。每期12元，全年144元，可破月订阅。)



街机类杂志。《电子娱乐》一本。(共500本，先汇款先获赠，送完为止。)



3.大奖。(凡从今年8月到明年7月期间,从志社直接订阅一年的读者可获得一次抽奖:一等奖一名:赠DC一台;二等奖五名:GameBoy一台;三等奖五十名:各赠精美一套。)

7	3	0	0	2	0	中国人民邮政汇款通知	(样张) (汇统3005下)
请持背面附注事项类按本局收款 通知和本人有效证件寄到_____所						汇票号码 _____ 收汇局 广东 深圳	社市肆阅月游技 志民拾订8用 杂人肆打内实余 给入佰整、2000年机 特汇壹元自至一年戏术 瑞盛收。
(请付密印或密码) (下联记帐用途通汇人作帐号，上联保留底联并加盖预留印鉴方可通兑)						收汇日期 _____ 	
收款金额 人民币 壹佰肆拾肆元整						兑付日期 _____ 接收专号 _____ 	
收款人详细地址 兰州市邮政局东岗1号信箱						兑付流水号 _____ 兑付局 _____ 邮政编码: 518000	
收款人姓名 《游戏机实用技术》杂志社							
收款人详细地址 深圳市罗湖区人民南路深房广场十楼							
收款人姓名 李军							
汇票字头/号码 _____ 收款金额(小写) 144.00 汇款类别 _____ 收汇局 _____							

照此样张赶紧汇款哦!

游戏机
Practical Techniques For Games

湖州機電用技術雜誌社

地址: 兰州市邮政局东岗1号信箱 邮编: 730020
电话: (0931)8659190 8668378 传真: (0931)8496387



るろうに剣心

— 明治剣客浪漫譚 —

定价：人民币12元

ISSN 1008-0600

09 >



9 771008 060006